『ファイナルファンタジーV』&『ウィザードリィV』2大特別付録!!

1993年1月4日発行(毎月4日発行)第8巻第1号通巻129号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

TV GAME MAGAZINE

HIPPON SUPER!

ヒッポン スーパー

Jan. 1 1993

¥490

毎月4日発行

SUPER-FAMICOM
FAMICOM
PC-ENGINE
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
…ETC
FOR ALL TV GAMES

特別付録●モンスター全173体完全解説

ウィザードリィV

完全モンスターカタログ



真・女神転生

『真・女神転生』を
遊びつくすための
テクニック&データ

半熟ヒーロー

攻略&エッグモンスター最新データ

ウィザードリィV

『Wiz V』を極めるための厳選Q&A

'92 BEST GAMEを選ぶ!

編集部&ゲームメーカースタッフが
オススメするホントに面白いゲーム

●役立コマンドデータバンク

DQV情報満載

特別付録●プレイヤー必携、FFV攻略へのパスポート

ファイナルファンタジーV


らかになる。
る。
SUPER CD·ROM² SYSTEM
●セリオスら英雄達の活躍により、イセルハーサの世界には再び平和な時が訪れていた。
●セリオスとディーナの間には王子が誕生し、金色に輝く髪と利発な瞳を持つ彼はアトラスと名付けられる。
●効率のよい戦闘を実現したオートバトルが、パワーアップしたAIの力によりさらに進化。
●呪文の状況が一目で分かる、カプセルによるMPシステム採用。臨場感あふれる戦闘が楽しめる。
●新たなる災厄がイセルハーサを襲う。フローラ、ランドー、シンディの仲間達と共に、冒険の旅が始まる。
●個性あふれるモンスターが100体以上。それぞれがアニメーションで動きながら襲いかかる。
天の声バンク
■好評発売中 3,880円(税別)
天の声2や、インターフェースユニットのバックアップメモリーを さらにバックアップするカード。
ドラスレIIのデーターをさらにとっておきたい方へ。
Dragon Slayer ドラゴンスレイヤー英雄伝説
ドラゴンスレイヤー英雄伝説、再販決定!
■12月11日発売 6,800円(税別)
このチャンスにI、IIを両方プレイしよう。


FF
FAMICOM FAMILY
キミはもう、孤独じゃない。
複数のチームをあやつるファミコン初のチームスピリッツRPG
誰かに頼まれたわけじゃない。
愛する人を救い出すために、自分の町を守るために、立ち上がった。
信頼できる仲間たちがいる。温かく見守る町の人たちがいる。
7つの聖石に秘められた力とは？古代から伝わる巨神伝説の真相とは？
広大なフィールドに、それぞれの想いを抱いて、複数のチームが旅立った。
新たなチームを加えながら冒険をつづける戦士たちが、
長い旅の果てに見たものは…
僕たちの合言葉はいつも「Team Spirits」。
★画面は開発中のものです。
■ニュータイプRPG･Team Spiritsとは？
1つのチームは隊長と5人の隊員によって構成され、最大4チームを同時進行できるゲームシステムです。チームプレイの腕前と、フォーメーションのとり方が試されます。
■スタッフ■
シナリオ●佐藤克之
キャラクターデザイン●高田裕三
音楽●田中公平
プログラム●㈱ランダム ハウス
6メガ＋64K RAM(バッテリーバックアップ付)
12月15日発売!
定価¥9,700(税別)
JUST BREED
ジャストブリード
ファミリー コンピュータ™
ファミリー コンピュータ ファミコン は任天堂の商標です。
◎今エニックスではアルバイトを募集しています。
新作ソフトのテストプレイを中心とした仕事です。
月曜～金曜日(朝から来ていただける方優先)時間／10:00～17:00(時間相談)高校生不可
●履歴書と働ける曜日、時間をお書き添えの上、ソフトウェア企画部宛までご郵送下さい。
ENIX
株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル
TEL. 03(3371)5581



対戦型
1人でも遊べます
Nintendo GAME BOY
ゲームボーイTMは任天堂の商標です。
ダンジョンランド
IN
僕の
ダンジョンへ、ようこそ。
12/15発売!
定価¥4,800(税別)
陽あたりナシ。モンスター無数。*1 迷いごこち満点。
にっくきアイツを招待したくて、心をこめて作った僕のダンジョン。*2
アイツの悩む顔が目にうかぶぜ。さ、きょうは天才レベル*3で腕ならし。
明日の対戦にそなえて練習、練習っと。*4
*1…桜玉吉氏デザインのむちゃくちゃかわいいモンスターがぞくぞく登場。
*2…対戦モードはお互いに作ったダンジョンでの冒険だ。
*3…一人プレイは「ふつう」「かしこい」「天才」の3レベル。
*4…他に3つのシナリオが楽しめる。クエストモードも搭載。
"ワハハこれでも食らえ"
"えーい勝負だ。必殺技を受けてみろ"
さあこい!
戦いのボルテージが今、
爆発!
ENIX
株式会社エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル PHONE.03(3371)5581



編集部がセレクトした
この1年のベストゲーム！

1992 ゲームソフト 総決算

HIPPON! BEST SELLECTION

今年も数え切れないほどのゲームソフトが発売された。そこでHIPPON SUPER！編集部ではこの1年間を振り返り、要注目ソフトをピックアップ！　総計140本ものタイトルが挙がったが、さらに編集部内投票に掛けて吟味した結果、各ジャンル10本ずつにまで絞り込んだ「'92HIPPON！ BEST SELLECTION」が誕生した。これは'91年12月から'92年11月までの、究極のゲームリストだ!!

他社のソフトも褒めまくる！業界人アンケート実施！

この特集の作成にあたり参考とするべく、業界関係者に各人の「おすすめソフト」を挙げてもらうアンケートを実施した。反響は非常に大きく、メーカー40社の社員を中心に回答者数は実に120人を超えた。とくに今回は、メーカーの方も、「メーカー社員」としてでなく一個人として自由な意見を語ってくれた。中でも面白かったコメントは本文中にも引用させていただいている。さあ、それではとくとご覧あれ！

イラスト●鶴見としゆき

RPG ロールプレイングゲーム

SFCがやはり主流に

●4大RPGが再び一堂に会した年でもあった

CHECK

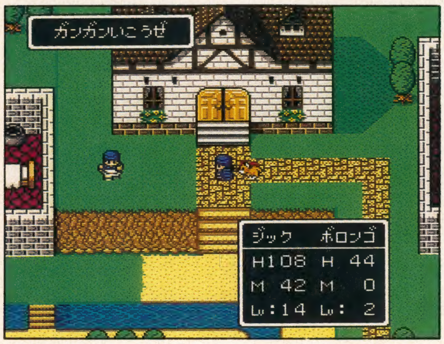
ドラゴンクエストV

■SFC■エニックス■9月27日発売■¥9700

真・女神転生

■SFC■アトラス■10月30日発売■¥9800

いい意味で予想を裏切ってくれたソフトが目立つ

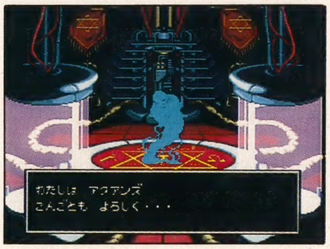


かつてHIPPON SUPER!が『ファミコン必勝本』であったころ、大作RPGが一時期にまとめてリリースされ、それらをひとまとめに「4大RPG」という言葉を提唱したことがあった。それから2年後の今年、4大RPGの続編がまた一堂に会するとはどことなく感慨深いものがある。

さて、『ドラクエV』(エニックス・SFC)である。この作品、発売後、そして評価の定まった感のある最近になってようやく公言できるようになったが(ホントカナ)、前評判は編集者、メーカーなどの業界内でも決してよいものではなかった。しかし、その悪評を一蹴し、『ドラクエ』神話がいまだ健在であったことを証明したのが、堀井雄二氏の手掛けた壮大にして完璧なシナリオにあることに異論の入る余地はないだろう。人生の機微を絶妙に表現した堀井節も物語の随所でキマッていたし。

「これはお話を読ませるためのゲームなんだなと、プレイした時ピンときました。話の練り込み方といい、展開のスピードといい、納得できるソフトでした。『FF』シリーズがお話を映画のように見せるソフトなら、『ドラクエ』はお話を小説のように読ませるソフトだと思います」(SNK・佐藤さん)「はっきり言ってストーリーとシナリオの違いを理解した上で作られたRPGはこれだけでしょう。もはや他のRPGを遥か眼下に見降ろす高みまで到達してしまい、その差は比べようがないですね」(本誌ライター・野安)

ストーリーに触れてしまうことになるので詳しくは述べられないが、歳を重ねた人ほど胸に染み込むセリフが多かったのでは?



『真・女神転生』(SFC・アトラス)は大メジャーにしてカルトの位置を保つ、唯一無二の存在といえよう。「敵も味方も『悪魔』というカオスっぽい雰囲気がグッド。合体システムもバージョンアップしてるし、自分の行動がアライメントとして変化する"味方になる悪魔"やエンディング。これほどやり甲斐があって面白いゲームはないのでは」(ウルフチーム・開発)「閉所恐怖のマゾヒスティックな快感!」(ナムコ・木谷さん)。麻薬的な魅力、というのがこのゲームを推す人々の一致した意見だ。

『ヘラクレスの栄光III』(データイースト・SFC)は大穴的な喜びを与えてくれた一本。「物語の構成の出来がよかった! 行き詰まりそうになると、次の展開がタイミングよく繰り広げられる。ほんと出来が良い」(石垣環さん)。「勧善懲悪ではないシナリオが斬新。予期せぬ展開にショックで胃が痛くなった。ただし、期待はしていなかったからこそ、面白く感じたのかも知れない」(本誌ライター・平野) その他、称賛の声を多く集めたのが『ドリームマスター』(ナムコ・FC)であった。「音で敵の位置をサーチしたり、一歩一歩マスキングされたマップを探索するなど、ダンジョン等のゲーム性に工夫がみられ、絵や音に凝るばかりが能ではないことを教えてくれたソフトです」(アスク講談社・開発)。ファミコンもまだまだ元気!!

『DQ』発売後は求人雑誌をチェック

『V』発売間もない10月13日発売のフロム・エーに掲載された「ドラクエ伝説が君の手から」というコピーのついた求人広告を目にした人はいるかな。一般の事務に加えて、なんと新作のテストプレイヤーも募集していたのだ。「事務の方は質問電話などを処理してもらう、いわゆるユーザーサポートの仕事ですね。応募人数は130人。ゲームチェックの方は合格倍率300倍でしたね。『DQ』がでる度に応募してくる常連さんもいるんですよ。えっ、新作のタイトルですか。それは社外秘ですので(苦笑)」(エニックス・矢作氏)

知ってますよ、アレでしょアレ。

新種のフォークロアか? メガテン怪奇談

『メガテン』制作時には毎回、奇妙な出来事が起こると伝えきく。

お祓いはしたのか、原因不明の病に倒れるスタッフはいたのか? アトラス広報・相原さんにうかがってみた。「ゲーム中に平将門が登場するんで、制作スタート時にスタッフ全員で大手町の首塚にお参りに行きました。それから雑誌記事や単行本にとりかかる際にもね。急に不安になって1人で行ったりしました。小心者なんですよ。けど、今回に限って何も起こりませんでしたよ。やっぱり東京一の神様にお願いしましたんで。あっ、僕、発売3日後に高熱で倒れましたよ」えっ!! 「過労によるカゼでしたけど」

1992○HIPPON! BEST SELLECTION

ドラゴンクエストV ■SFC■エニックス■9月27日発売■¥9700	ソウルブレイダー ■SFC■エニックス■1月31日発売■¥8800
真・女神転生 ■SFC■アトラス■10月30日発売■¥9800	天外魔境II ■PC■ハドソン■3月26日発売■¥7800
ヘラクレスの栄光III ■SFC■データイースト■4月24日発売■¥8800	シャイニング・フォース ■MD■セガ■3月27日発売■¥8700
ロマシング・サガ ■SFC■スクウェア■1月29日発売■¥9500	エスパードリーム2 ■FC■コナミ■6月26日発売■¥6800
ウィザードリィV ■SFC■アスキー■11月20日発売■¥9800	ドリームマスター ■FC■ナムコ■9月22日発売■¥5800

惜しくも選外になりましたが『ビタミーナ王国物語』(ナムコ・GB)もオススメ。

ちなみにこのリストは11月初旬に作成したものなので、当然『FFV』は入っていません。なら何故『ウィズV』が入っているのかというと、編集部に既にサンプル版が来てたからなんですねえ。ACGページの『ヴァルケン』も同様の理由。

ACG アクションゲーム 『ストⅡ』の他に敵はなし

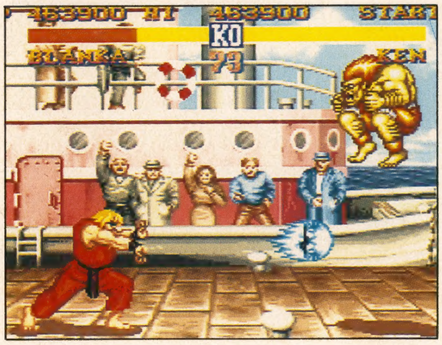
●飽きはこないのか？　の声を尻目にマニア熱はますます過熱

CHECK

ストリートファイターⅡ
■SFC■カプコン■６月10日発売■￥9800

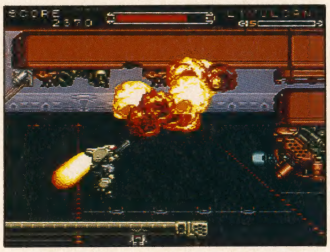
重装機兵ヴァルケン
■SFC■メサイヤ■12月18日発売■￥8800

まずは格闘ゲーム、続くはやはり『マリオ』タイプ



今年のアクションゲームシーン、と言うよりもＴＶゲーム界の動きを全体的に見渡して最も多くの話題を生み出したのは、業務用ビデオゲームで『テトリス』以来の大ヒットを記録し続けていた『ストリートファイターⅡ』のスーパーファミコンへの移植だったことは誰しも否定できまい。一般ユーザーの多くにスーパーファミコン本体を購入させるほどの力を持つこの偉大な格闘ゲームがアクションシーンに示した影響、意義はあまりにも大きいものだった。①ほぼ完璧な移植。ＴＶゲームそのもののグレードを高めることに貢献する。②その後の新作ラインナップにあまりにも多くの格闘ゲームの名が連ねられ、そんな中からもヒット作が生まれた(ただし本家を越えたものはもちろんないが)。③今までの多くのゲームのタイトル画面に寂しくあった〝２PLAYERS〟の文字の意味を大きく変えた。良い意味でＴＶゲームをオープンなものに変えるパワーを持ち込んだ。以上、大きな事柄だけピックアップしてみた。このように素晴らしい作品は分析され、評論され、模倣されるべきであろう。ＴＶゲーム進化のために。支持の声も多い。

「完成度、バランスはもとよりおもしろい！　今でも遊んでいます。」（タカラ・小林さん）「遊びとしてのゲームを考えた場合、これほど完成度の高いゲームは最近見ていない」（エニックス・山岸さん）「豪快なサウンドエフェクト、納得のいく当り判定。使い分けに意味のある大中小の攻撃。所々に光る細かなディテール。一長一短がバランス良く設定された使用キャラ達」（ウルフチーム・開発）



さて、格闘ブームが定着した今年のアクションゲーム分野だが、その他のタイプのタイトルはどうなのかと言えばもちろんファミコン時代から主流であった、今ではオーソドックスな横スクロール・サイドビューのアクションが健在である。編集部セレクトのトップ10に目を通してみても『重装機兵ヴァルケン』『ソニック・ザ・ヘッジホッグ２』『魂斗羅スピリッツ』『ロックマン４』の４本がランクインしている。発売前でありながら『ヴァルケン』がここまで支持されたのは背景となった世界観、キャラクターへの製作者の並ならぬ感情移入がゲーム内のありとあらゆるパートににじみ出ているからであろう。SF、ロボットといったテーマに興味のある者には感動を隠し切れぬ作品であることは間違いない。

パズル風アクション『キャメルトライ』は遊びやすさに引かれる。アイデアの勝利だ。『魂斗羅スピリッツ』は硬派ファンの支持多数。「意表を突く展開。バリバリのBGM。娯楽に徹しているのが魅力」（本誌ライター・佐久間）『ロックマン』シリーズは年１作ペースをキープする。今月、ファミコン最終作と噂される『５』が発売される。

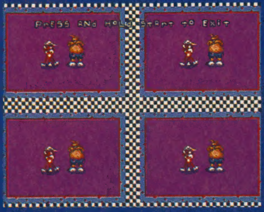
●DATA

『ストⅡ』はCDも大ヒット。業務用のBGMを収録した「ストリートファイターⅡ」（サイトロン）と第２弾「〜アルフライダー」はロングヒット中。異色のドラマCD「春麗飛翔伝説」（東芝ＥＭＩ）はアルバムチャート17位を記録（７／17付オリコン調べ）、続編「復讐の戦士」も12／16発売。サイトロンからは歌入りの「熱唱〃　スト〜」も同日リリース。

『ストリートファイターⅡ』のフォロワー達

かつて『テトリス』のヒット当時、『コラムス』を始めとする多くのパズルゲームが発表された。今年は格闘ゲームの番である。業務用『ストリートファイターⅡ』がヒットしてからあまりにも多くのフォロワーが生まれ、ある作品はヒットし、あるいは移植され、ある作品は忘れられていった。ＮＥＯ・ＧＥＯの『餓狼伝説』は業務用が中ヒット、その後スーパーファミコンへと移植される。同機種の『ワールドヒーローズ』『龍虎の拳』も記憶に新しい。『バトルブレイズ』はオリジナルながら完成度が高かった。どの作品も「対戦」に重点を置いているのが特徴であり、作品の「命」であった。

カルトゲーム in ACTION



トージャム&アール
地球に不時着した２人の宇宙人が、宇宙船の部品を求めてさまよい歩く

これをＡＣＧと思ってはイケナイ。これは一歩進んだ「マンホール」としてプレイすべきであり、クリアしようとした途端、面白さは半減する。全体にちりばめられたHIPな音楽とマイキャラ、そして不可知・意味不明なキャラクターおよびアイテムと戯れるためのゲームだ。一日中フラダンスを踊らせる、などが正しいプレイのあり方なのだ。

1992○HIPPON! BEST SELLECTION

ストリートファイターⅡ ■SFC■カプコン■６月10日発売■￥9800	キャメルトライ ■SFC■タイトー■６月25日発売■￥8500
重装機兵ヴァルケン ■SFC■メサイヤ■12月18日発売■￥8800	トージャム&アール ■MD■セガ■３月13日発売■￥6800
ソニック・ザ・ヘッジホッグ２ ■MD■セガ■11月21日発売■￥6800	魂斗羅スピリッツ ■SFC■コナミ■２月28日発売■￥8500
バトルブレイズ ■SFC■サミー■５月１日発売■￥8700	ロックマン４ ■FC■カプコン■12月６日発売■￥7800
龍虎の拳 ■ネオジオ■SNK■12月11日発売■￥28000	星のカービィ ■GB■任天堂■４月21日発売■￥2900

STG シューティングゲーム

元気がないぞ！どうしたSTG

●RPG、ACGに飲み込まれた感アリ

CHECK

パロディウスだ！

■SFC■コナミ■７月３日発売■¥8500

アクスレイ

■SFC■コナミ■９月25日発売■¥8800

全体としてレベルは上がったが目立つ作品が無いのも事実

今年は春先の『ストII』と年末に集中した大作ＲＰＧのおかげで少々影の薄かった感のあるＳＴＧだが、決して優れたものが無かった訳ではなく、それどころか発売より二年が経過したＳＦＣにおいてはメーカーも開発のノウハウを蓄積し始めたようで、他の機種と比較してみてもさすがＳＦＣのＳＴＧと驚かされる作品がいくつか目立った。そんな訳で編集部内で'92年に発売されたオススメＳＴＧ10本を選んでみた。アーケードからの移植ソフト『パロディウスだ！』（コナミ・ＳＦＣ）。同作品はＳＦＣ版発売以前にＦＣ、ＧＢ、ＰＣの３機種で発売されていたが、ＳＦＣ版はグラフィック、ＢＧＭ等どれをとってもほぼ完璧な移植であると同時に、アーケード版にはないオリジナル面を追加することで他機種版との間に差を付けている。ＳＦＣオリジナルＳＴＧのオススメは、『アクスレイ』（コナミ・ＳＦＣ）。またもやコナミなのであるが、出来がいいんだから仕方がない。この作品はまさに〝ＳＦＣだからできたＳＴＧ〟と言えるだろう。この作品の特徴である疑似３Ｄスクロールステージはｓ ＳＦＣ独自の機能をもってしなければ不可能だ。独自の機能と言えばレーザーディスクゲーム移植第１弾として発売された『サンダーストームＦＸ』（ウルフチーム・ＭＤＣＤ）もメガＣＤの持つ独自の機能を生かした作品だ。原作がレーザーディスクを使用しているということで、それを家庭用のマシンで再現する場合、その動画の枚数をたとえ減らしたとしてもＲＯＭカセットに収めるのは不可能。かといって、いくら膨大な容量を誇るCD-ROMでもＰＣのCD-ROMのようにＲＡＭの少ない機種では頻繁に読み込むことになり、原作の流れるようなビジュアルを再現するのは難しいだろう。まさに現時点ではメガＣＤのための作品と言えるだろう。ただ、この作品自体ＳＴＧと言い切っていいものかどうか難しいところだが…。純粋なＳＴＧとして今年、本誌編集部内、及びライターの間で異常に盛り上がったのが『ソルジャーブレイド』（ハドソン・ＰＣ）。作品の



本編はもちろん、それ以上に好評だったのが２分間、５分間のタイムアタックモード。本作品をもってハドソンの夏のキャラバン用ＳＴＧは最後になるらしいが、もしそれが本当だとすればこの作品の完成度が高いだけに非常に残念。その他編集部内でセレクトした作品は表にまとめておいたがそれら以外にもメーカーアンケート推薦の『烈火』（ナグザット・ＦＣ）。『スプリガンmk２』（ナグザット・ＰＣ・ＳＣＤ）、『スーパーファンタジーゾーン』（サン電子・ＭＤ）等も１度は遊んでみて欲しいＳＴＧ達だ。



↑編集部内でのセレクションの他に、業界内アンケートの中でも高い人気の『パロディウスだ！』。キャラクターの可愛らしさもさることながら、そのバランスの良さも人気の理由

カルトゲーム in SHOOTING



アドンとサムソンを伴わせ、悪の帝王に立ち向かう僕らのアニキ！

『超兄貴』である。タイトルからも容易に想像できる通り一癖どころか二癖も三癖もあるＳＴＧ。ゲームの進行自体は通常の横スクロールＳＴＧなのだが、作品の設定、登場するキャラクター、ＢＧＭ等がどれも特異であり、プレイする人間の視覚、聴覚をマヒさせる。

軟派な作品ばかりが多い中、慈愛に満ちた兄貴の精神の満ちあふれる味わい深いＳＴＧである。

ショック!! STGが売れない!?

今年１年に発売された全ソフトのリストを見てみると、ＳＴＧのタイトル数が昨年等と比較してみても少ないように感じられた。どうやらこれには単純な理由では説明出来ない何かがあると思いメーカーの人にコメントを求めてみると「正直言って問屋さんが取ってくれないということも理由の１つです。」というコメントが返ってきた。さらには、「サンプルやプロモーションビデオさえも見てくれない場合もある。」とのこと。問屋側もさすがに目が肥えてきたらしく、中途ハンパな作品では受け付けないというのは分かるけど、このまま行くとＳＴＧというジャンル自体がアブナイのでは…!?

1992○HIPPON! BEST SELLECTION

パロディウスだ！ ■SFC■コナミ■７月３日発売■¥8500	**サンダーストームＦＸ** ■MD-CD■ウルフチーム■７月31日発売■¥7800
アクスレイ ■SFC■コナミ■９月25日発売■¥8800	**クライング** ■MD■セガ■10月30日発売■¥6800
ソルジャーブレイド ■PC■ハドソン■７月10日発売■¥6500	**スーパーアレスタ** ■SFC■東宝■４月28日発売■¥8500
サンダーフォースⅣ ■MD■テクノソフト■７月24日発売■¥8800	**鋼鉄帝国** ■MD■ホット・ビイ■３月13日発売■¥7800
ラストリゾート ■NEO・GEO■SNK■４月24日発売■¥22800	**超兄貴** ■PC-CD■メサイヤ■11月27日発売■¥7200

時代は横スクロール？

そんな訳で左の表が編集部内で選んだおすすめのＳＴＧ10本。こうして全体を見てみると、なんと10本中６本が横スクロールの作品だというのに気が付いた。そういえば今年は、東亜プラン系のＳＴＧが無かったし、少し寂しい気がするよなぁ。

SLG シミュレーションゲーム　HEXだけがSLGじゃなかった！

●目新しい演出や切り口が目を引いた今年のSLGラインナップ。来年以降にも期待が持てそう。

CHECK

アースライト

■SFC■ハドソン■７月24日発売■￥8500

初心者にもマニアにも好評の一作



↑本当に頭使う戦術SLG、アースライト。今年の一押しだ

ＲＰＧやレースゲームでもＳＬＧ的な要素を取り入れるゲームが続出するなど、ちょっと前よりもジャンルそのものに対するとっつきにくさがなくなって来ている印象がある。

加えて光栄のＳＦＣやＭＤ、ＰＣへの参入のほか、続編やシリーズものの久々の発売が続き、新作も目白押しでなおかつ出来がよい、などなど明るい材料が多い今年のＳＬＧ界だった。

全体に、そのハードならではの機能を駆使した斬新な演出や、『エアマネジメント』や『スカイミッション』など「ＳＬＧ臭のなさ」「とっつきやすさ」をその要素として持ち始めるなど、コンシューマー機のＳＬＧは旧来のＨＥＸ戦一辺倒からそのイメージを少しずつ変えつつある。

ＳＦＣのほか、ＰＣでのマウスも発表され、ＳＦＣでは対応ソフトの情報も出てきている。今後のラインナップにもますます期待が持てそうだ。

そんな中でも、『アースライト』。外見はファンシーなデザインでありながら、内容は89年発売の戦術シミュレーション『ネクタリス』を換骨奪胎して、ＳＬＧビギナーからディープファンまでアピールする内容となっている。

編集部アンケートでも「私はこれでＳＬＧに目覚めました。」（本誌ライター・石埜）、「ＳＬＧが好きなので、全面クリアしました」（タカラ・小林さん）などの声が寄せられているほどだ。

そして、「ダビスタ」の愛称が早くも浸透している『ダービースタリオン全国版』。「競馬を知らない私がカンペキにはまってしまったぞ。」（鈴木みそさん）などの感想が届いている。



↑パソコン版でも大人気のロードモナーク。かなりハマル

下の表に出ているお薦めＳＬＧ、スペースの都合で詳述できないのが残念だが、どれもハズレなしの秀作揃い。「買い」であることを強調しておく。

1992○HIPPON! BEST SELLECTION

アースライト ■SFC■ハドソン■７月24日発売■￥8500	忍者武雷伝説 ■MD■セガ■12月９日発売■￥8700
ダービースタリオン全国版 ■FC■アスキー■８月29日発売■￥7200	エアマネジメント ■SFC■光栄■４月５日発売■￥11800
ファイアーエムブレム外伝 ■FC■任天堂■３月14日発売■￥6800	ロイヤルコンクエスト ■SFC■ジャレコ■11月27日発売■￥8500
スカイミッション ■SFC■ナムコ■９月29日発売■￥8300	SDガンダムX ■SFC■ユタカ・バンダイ■９月18日発売■￥9500
ロードモナーク ■SFC■エポック社■10月９日発売■￥8800	ロイヤルブラッド ■SFC■光栄■10月22日発売■￥9800

SPG スポーツゲーム&レースゲーム　振り向けばレースと球技の年だった！

●ゲーム界でもレースと球技は目一杯元気な一年だった。数だけじゃない、練り込みがすごいのだ。

CHECK

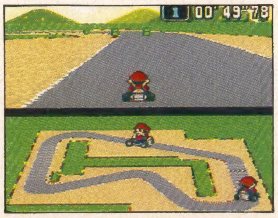
スーパーマリオカート

■SFC■任天堂■８月27日発売■￥8900

ハラは立つけど面白い（談）

目玉マークの放送局が出張ってくるほどのカーレース人気は言うに及ばず、衛星放送各社では争ってフットボールだのバスケットだのと放送権を獲得しようと日夜奮闘しているという。近頃その手のスポーツの潜在的な需要は相当なものなのだろう。

そういうことがきちんとラインナップにも反映されていて、ゲーム会社がそういうことを察知できるかぎりゲーム界はまだまだ安心だとほっとした。こちらの側面から見ると、今年はそんな一年だったのでは？



↑うむ、ヤッパリの「マリカ」一人だと対ゴースト戦が熱い

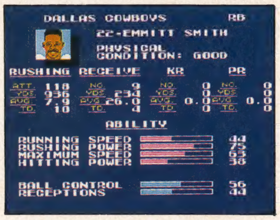
アンケート結果からは、やはりというか『スーパーマリオカート』がダントツの人気。もうプレイした人も多いかも。少しだけ補足させてもらえば、「飽きがこない」「巧くてもヘタでも、１人でも数人でも楽しめる」「やってるうちに必ず上達する」というのがその人気の秘密だろう。

今年はハードの性能やプログラム技術の向上（or公開）のおかげか、レーシングゲームにしても、スポーツゲームにしても、「現実のスポーツ」に近付けることよりも、「スピード感」や「より緻密な操作性」やそれに伴う「戦術性の発生」「上達による快感」が追及されていてうれしい。

（これらの条件は『ストII』にも見られる以上、歴史の必然だったのかも）

そして、もう一つの今年のポイントとしてはコンセプトの「足し算」。

『マリオカート』のコインとアイテムの概念や、『Ｆ１エキゾーストヒート』の優勝賞金がマシンのパーツ代金＝性能に影響するシステムなどオプショナルなもの、球技ゲームでのフォーメーション導入や３Ｄ視点の導入など、枠組みの拡がりを持つものなどがあった。さて、そんな中でも特にお薦めなのが下に挙げた８点。これらの秀作を踏まえて発売される来年の作品群もさらに期待したいところだ。



↑テクモスーパーボウル。データのつめこみ具合がものすごい

1992○HIPPON! BEST SELLECTION

スーパーマリオカート ■SFC■任天堂■８月27日発売■￥8900	スーパーフォーメーションサッカー ■SFC■ヒューマン■12月13日発売■￥7700
スーパーオフロード ■SFC■パックインビデオ■７月３日発売■￥6900	テクモスーパーボウル ■FC■テクモ■12月13日発売■￥7980
スーパーダンクショット ■SFC■HAL研究所■６月26日発売■￥8600	熱血高校アイスホッケー部 ■FC■テクノスジャパン■２月７日発売■￥6200
F1エキゾーストヒート ■SFC■セタ■３月９日発売■￥8900	パワースポーツ ■PC■ハドソン■10月10日発売■￥6500

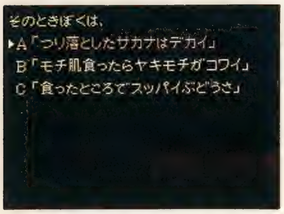
ETC エトセトラ

既存のゲームの枠を越えたゲームが続々と

●ノンジャンルなゲームにＡＶＧにパズル、みんな持ってけ！

弟切草

■ＳＦＣ■チュンソフト■３月７日発売■￥8800

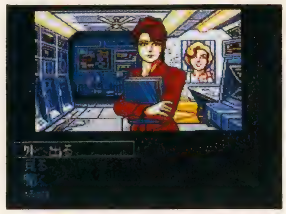


←プレイする度に違ったストーリーが展開される

「サウンドノベル」という全く新しいジャンルを構築、見事に成功したと言えよう。アンケートでも絶賛。「新ジャンルの試みが偉い！」（ナムコ・開発）「大変楽しませてもらいました」（ＳＮＫ・佐藤さん）「ピンクのシナリオのデキは絶品！」（テクモ・片野さん）「早く続編を出して！」（バリエ・岡田さん）

スナッチャー

■ＰＣ-ＳＣＤ■コナミ■10月23日発売■￥7800



←人間社会に潜り込んでいる「スナッチャー」を追う

オーソドックスなコマンド選択式ＡＶＧと言えばそれまでだが、「ブレードランナー」ばりのサイバーパンクな設定が男心をくすぐる。「カッコイイ!!」（タカラ・小林さん）「声優もキャラとマッチしてGOOD」（テクノスジャパン・安藤さん）「(パソコン版より)バージョンアップしてる」（サミー・福田さん）

アウターワールド

■ＳＦＣ■ビクター音楽産業■11月27日発売■￥8800

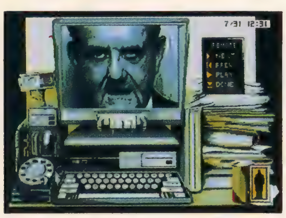


←グラフィックは2Dポリゴン。うねうねとよく動くぞ

良くも悪くも、「アメリカ産」という言葉がぴったりくるゲームだ。プレイヤーは試行錯誤して次の展開を模索しなければならない。しかしこのゲームの持つ魅惑的な「匂い」が、プレイヤーをモニターに釘づけにする。「異色のゲーム内容、映画の様な展開、演出、謎解き……面白かった」（任天堂・営業）

ライズ・オブ・ザ・ドラゴン

■ＭＤ-ＣＤ■セガ■９月26日発売■￥6800

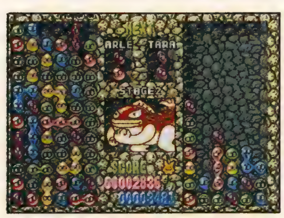


←アニメ絵とは一線を画したグラフィックがまたいいのだ

ＡＶＧ。ただし、文字はひとつも出ない。登場人物はみんな喋り、アイコンや画面中の物にカーソルを合わせてクリックすることで進行する。サンバーパンクな舞台設定は『スナッチャー』と同じだが、シブさではこちらが勝る。「やっとＣＤゲームと言えるものが出た」（テクノスジャパン・安藤さん）

ぷよぷよ

■ＭＤ■セガ■12月18日発売■￥4800



←１Ｐの時はコンピュータ・キャラとの対戦になる

以前にＦＣディスクで出ていた「落ちモノ」パズル。「ぷよ」を連鎖的にはじけさせた時の気持ち良さは特筆もの。「この面白さはやってみればわかります」（ウルフチーム・白鳥さん）「文句なしにかわいい」（同・小林さん）「遊んでいても見ていても楽しい。気持ちいいし」（本誌ライター・手塚）

カエルの為に鐘は鳴る

■ＧＢ■任天堂■９月14日発売■￥3900（税込み）



←友人と共に姫を救いに行く冒険譚。笑えるイベント多数

一見ＲＰＧの画面、ゲーム展開はＡＶＧ、基本的にはパズル要素のあるＡＣＧと、複合ジャンル型ゲームだ。と書くとなにやら複雑そうだが、いい意味で至ってお気楽なゲームに仕上がっている。「任天堂らしからぬギャグの数々、アイデア等、とても良かった」（テクノスジャパン・安藤さん）

まだまだあるぞ、ジャンル不問の良質ソフト

厳密にはゲームと呼べないためこんな隅っこに押しやられたが、やっぱり『マリオペイント』（任天堂・ＳＦＣ）ははずせない。本格的に絵を描こうとする向きには物足りないかも知れないが、「ソフト全体からうける雰囲気が最高！」（アトラス・相原さん）「絵よりも音で遊べます」（ココナッツジャパン・栗原さん）と、充分楽しめるソフトであることは間違いない。

同じくゲームではないが、『愛先生のＯ・ＳＨＩ・Ｅ・ＴＥわたしの星』（アイレム・ＦＣ）は現在唯一の家庭用占いソフト。非常によく当たる（ような気にさせる？）ところが憎い。

『ナノ・ノート』（コナミ・ＧＢ）も、子供用電子手帳がブームになっているなか、そのすき間をねらったウマいアイデア商品と言えるだろう。どこに行くにもゲームボーイを手放せない、ゲーム少年に格好のアイテムだ。



↑タイトル画面の「お遊び」も愉快。「まーりおーぺいーんと！ ワ〜〜(パチパチ)」

温故知新

古きをたずね、新しきを知る。中古ソフトも総決算してしまおう！

このコーナーでは、本誌「中古ソフト情報局」班がピックアップした、安くてなおかつ良質な中古ソフトをハード別に紹介しよう。まずはスーパーファミコン。『アクトレイザー』が1000〜1500円。激ムズアクションだが、この安さなら腹は立たない(？)。『ソウルブレイダー』が2500〜3000円というのはお買得。『ファイナルファイト』も3000〜4000円になっている。『ストII』できたえた指先でひとつ挑戦してみよう。

ファミコンはＡＣＧがおすすめ。『ダブルドラゴン』『くにおくん』『ロックマン』各シリーズがマル。

ＰＣエンジンでは『ガンヘッド』がお得。1500〜2000円だ。『ワルキューレの伝説』（2000〜3000円）、『イースＩ・II』（4000〜5000円）も押さえたい。『シュビビンマン』『ＰＣ原人』両シリーズも狙い目。

メガドライブでは名作の誉れ高い『アフターバーナーII』が2000〜3000円、同じく『アイラブ ミッキーマウス』が1500〜2000円だ。『レイノス』（2500〜3000円）『スタークルーザー』（2000〜3000円）もおすすめだ。

ゲームボーイは『テトリス』が1000〜2000円、『Ｘ』2000〜2500円。『アレサ』シリーズも安いぞ。

ALL ABOUT

真・女神転生

■SFC■アトラス■発売中
■￥9800（税抜き）■12M

～真・女神転生を遊び尽くすために～

さあて、発売直後に買った皆さんは、すでに1度ぐらいは終わらせていることと思う。
しかし、クリアしただけで『真・女神転生』を「遊んだ」とは言い難い。ストーリーの表面上には表れない部分まで味わうことができるし、それをしてこそ『真・女神転生』の真骨頂が見えてくるのだ。

1.合体を極める

1－1 精霊を造り出すための方法

合体の基本は2身合体だが、ノーマルな2身合体についてはすでに前号で合体表を紹介した。

で、今回は精霊を媒介とする合体について解説しておこうと思う。

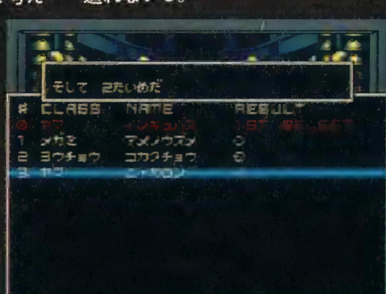
精霊は特殊な種族だ。4種のエレメンタル（精）につき2種類、計8種がいるが、彼ら（彼女ら）は悪魔を煮詰めた存在と言える。表Aは同種族の悪魔を2身合体させた場合に得られる精霊だが、この解釈は以下の通りと考えることができるだろう。

“その種族が持っている本質的な要素、つまり4大元素の力を合体によって抽出すること”

つまり精霊はピュアな悪魔であり、単体としては役に立たない（能力が低い）が、合体の素材として使うことによって、相手の能力を引き出すのである。

そのために精霊は用意されているのであり、これを合体で使わない手はない。

精霊を仲魔にする方法は合体だけではない。ラグの店での精霊交換システムもある。表Bが交換に必要な宝石のリストだ。下位の精霊はわりと手に入れやすい宝石で交換することができるが、上位になってくると宝石自体の入手が難しい。単独で交換できるアイテムと比較して交換しよう。サラマンダーなんて神獣×神獣の合体じゃないと造れないし。



↑インキュバスとニ・カロンは同じ夜魔同士。合体させればアーシーズになる

表A　同種族同士の合体で誕生する精霊の種類

精霊	種族名	精霊	種族名
サラマンダー	神獣	フレイミーズ	堕天使　聖獣　魔獣
ウンディーネ	鬼女　龍王	アクアンズ	妖精
シルフ	天使　霊鳥	エアロス	妖魔　妖鳥
ノーム	闘鬼　妖鬼	アーシーズ	夜魔　地霊

表B　精霊と宝石の関係

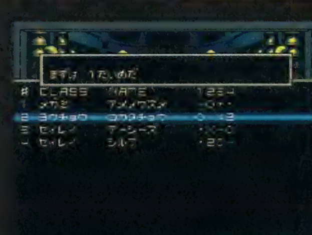
精霊	必要な宝石
サラマンダー	ガーネット、ダイヤモンド、ルビー
ウンディーネ	アクアマリン、エメラルド、パール
シルフ	サファイア、オパール、ターコイズ
ノーム	エメラルド、オニキス、トパーズ
フレイミーズ	ガーネット、アメジスト、パール
アクアンズ	アクアマリン、パール、ターコイズ
エアロス	オパール、トパーズ、ターコイズ
アーシーズ	アメジスト、オニキス、オパール

1－2 精霊の利用方法

精霊を造りだしたら、次はその利用法を考えなくてはならない。

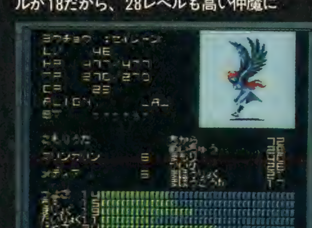
2身合体、3身合体ともにいくつかの組み合わせ方法があるが、代表的なのは右ページにあげた3パターンだろう。中でも特定の種族と精霊の組み合わせによって、対象悪魔のレベルを1～2ランクアップする合体が特に有効といえよう。

なお、精霊には特殊な合体もある。悪魔以外との合体なのだが、これについては秘密。何とどういった合体をするのか、じっくり考えてみるとよかろう。意外といえば意外なのだが……。



↑コカクチョウとシルフの合体結果は2段階のアップ。一気に強い仲魔になってしまうのだ

↓レベル46のセイレーン。コカクチョウのレベルが18だから、28レベルも高い仲魔に





↑サラマンダーとウンディーネの合体でイツァム・ナーができた。強力な龍王だ

それぞれの合体表について説明する。

表Cは精霊の相手悪魔のレベルを上げる組み合わせだ。すべて種族単位で決定し、1アップする組み合わせならその悪魔より1ランク高い悪魔になるのだ。ほとんどの種族には4大エレメントの力が強く出ており、そのエレメントと適合する種族のレベルを高めると解釈できる。

中には2ランクアップの合体もあるが、これは自分のレベルと相談が必要だ。一気に上がりすぎて、逆に効果がないと言えるかもしれない。また表内の×マークは1ランクダウンの組み合わせとなっている。

表Dは精霊同士の3身合体で造りだされる悪魔たちだ。サラマンダーからノームまでの高位精霊では別種の悪魔に、フレイミーズからアーシーズまでの下位精霊の組み合わせでは高位精霊が誕生する。

表Eは精霊同士の2身合体で誕生する悪魔だ。むしろこちらのほうが実用的な合体といえる。特にサラマンダーとの組み合わせは多様な悪魔を造りだすことができる。問題はサラマンダーの調達方法なのではあるが。

精霊を1体ないし2体含んだ3身合体の法則もあるが、これは複雑な上にあまり効果が見こめない。ここではあえて紹介しないが、お勧めしないのも事実である。それよりも他の合体に使ったほうがよいだろう。

精霊2体とダーク悪魔の3身合体はできない。

表C　精霊との合体でレベルアップする組み合わせ

	サラマンダー	ウンディーネ	シルフ	ノーム	フレイミーズ	アクアンズ	エアロス	アーシーズ
鬼神	1アップ	1アップ	×	×	×	×	×	×
鬼女	1アップ	1アップ	×	×	×	×	×	×
妖魔	1アップ	1アップ	2アップ	×	×	×	1アップ	×
夜魔	×	1アップ	1アップ	2アップ	×	×	×	1アップ
妖精	×	2アップ	2アップ	1アップ	×	1アップ	1アップ	×
天使	1アップ	1アップ	1アップ	1アップ	×	×	×	×
堕天使	2アップ	1アップ	1アップ	×	1アップ	1アップ	1アップ	×
龍神	×	1アップ	×	×	×	×	×	×
龍王	1アップ	1アップ	1アップ	1アップ	×	×	×	×
霊鳥	1アップ	×	2アップ	×	×	×	1アップ	×
妖鳥	1アップ	×	2アップ	×	×	×	1アップ	×
神獣	1アップ	×	×	1アップ	1アップ	×	×	×
聖獣	1アップ	1アップ	×	1アップ	1アップ	×	×	×
魔獣	1アップ	1アップ	×	1アップ	1アップ	×	×	×
闘鬼	1アップ	1アップ	×	2アップ	×	×	×	1アップ
妖鬼	×	2アップ	×	2アップ	×	1アップ	×	1アップ
地霊	×	1アップ	×	2アップ	×	×	×	2アップ
獣人	1アップ	1アップ	1アップ	1アップ	1アップ	1アップ	×	×

表D　精霊同士の3身合体

ウンディーネ+シルフ+ノーム→キクリヒメ
サラマンダー+シルフ+ノーム→キマイラ
サラマンダー+ウンディーネ+ノーム→ヤマ
サラマンダー+ウンディーネ+シルフ→ドミニオン
アクアンズ+エアロス+アーシーズ→サラマンダー
フレイミーズ+エアロス+アーシーズ→ウンディーネ
フレイミーズ+アクアンズ+アーシーズ→シルフ
フレイミーズ+アクアンズ+エアロス→ノーム

表E　精霊同士の2身合体

	サラマンダー	ウンディーネ	シルフ	ノーム	フレイミーズ	アクアンズ	エアロス	アーシーズ
サラマンダー	ー	イツァム・ナー	アグニ	コトシロヌシ	ラケー	オロバス	フェニックス	ベリス
ウンディーネ	イツァム・ナー	ー	アークエンジェル	ナーガ	ヤクシニー	フォルネウス	ガンダルバ	ドリアード
シルフ	アグニ	アークエンジェル	ー	エンジェル	ホウオウ	セイレーン	フリアイ	オンコット
ノーム	コトシロヌシ	ナーガ	エンジェル	ー	ドワーフ	キリン	ワイアーム	ワーム
フレイミーズ	ラケー	ヤクシニー	ホウオウ	ドワーフ	ー	ハクタク	シトリー	ユニコーン
アクアンズ	オロバス	フォルネウス	セイレーン	キリン	ハクタク	ー	ジャックフロスト	ボーグル
エアロス	フェニックス	ガンダルバ	フリアイ	ワイアーム	シトリー	ジャックフロスト	ー	ブッカブー
アーシーズ	ベリス	ドリアード	オンコット	ワーム	ユニコーン	ボーグル	ブッカブー	ー

1－3　ガイア教徒、メシア教徒と悪魔の合体

この合体はランダム合体となる。結果は確定しておらず、同じ組み合わせでも違う悪魔が誕生する。とは言ってもどんな悪魔でもできるわけではなく、それなりの法則が用意されている。（乱数［0～31］＋合体相手のレベルの半分）以上で、もっとも近いレベルの悪魔（ガイア教徒ならCHAOS、メシア教徒ならLAW）となる。

ただし、合体後の悪魔がすでに仲魔になっていた場合、下の順位で合体後の悪魔が変動する。例えば堕天使になったけど、その悪魔がいた場合、新たに計算されるのではなく、次位の鬼女へと変化するのだ。

この合体は有効に使えばこれ以上ない効果を発揮する。ただし人間を仲魔にするのはなかなか難しいのだが……。

表F　人間との合体で合体結果と同じ悪魔がいた場合の優先順位

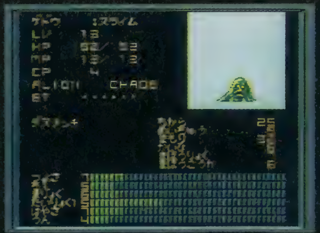
ガイア教徒	闘鬼→妖鬼→魔王→妖魔→夜魔→堕天使→鬼女→龍神→龍王→邪龍→魔獣→妖獣
メシア教徒	地霊→邪鬼→妖精→天使→邪神→霊鳥→妖鳥→凶鳥→神獣→聖獣→妖精

1－4　ダーク悪魔と非ダーク悪魔の合体

表G　ダーク悪魔と非ダーク悪魔の合体法則

レベルの高さが ダーク>非ダーク	レベルの合計が3の倍数の場合のみ ダーク悪魔が同種族の1レベル上の悪魔になる
レベルの高さが ダーク<非ダーク	レベル合計が7の倍数の場合のみ 非ダーク悪魔が同種族の1レベル上の悪魔になる

ダーク悪魔は会話で仲魔にすることができず、合体で造るしかないのだが、これがあまり役に立たなかったりする。合体法則は以下の通りで、従来の2身合体とはまったく違うシンプルなパターンが用意されている。この法則に当てはまらない合体はすべてスライムとなってしまうのだ。スライムとの2身合体は相手のHP、MPを全快させるだけ。



↑ほとんどの合体がスライム化してしまう。また同種族のダーク同士の合体がマシ

1−5 ダーク悪魔同士の合体

種族の異なるダーク悪魔の合体は、レベルの高い方の種族の1ランクダウンした結果になる。まったく得にならない合体だ。酔狂な人は試してみればいいだろう。

同じ種族の合体だと多少は使えるようになる。表Hがその合体法則だが、なかなか使えるようになる。幽鬼同士で悪魔を造ってもしょうがないが、凶鳥の合体などは案外効果的だ。

とは言っても、狙って造るのには少々手間がかかりすぎるかな。

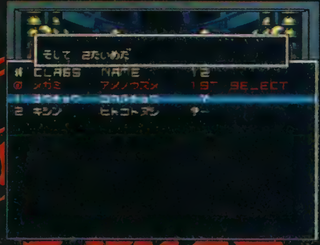
表H　ダーク悪魔の同種族合体

凶鳥×凶鳥→霊鳥	幽鬼×幽鬼→悪霊
邪鬼×邪鬼→鬪鬼	
妖獣×妖獣→聖獣	
邪龍×邪龍→龍神	魔王×魔王→魔神

1−6 3身合体における？合体

右の表Ｉは3身合体で？マークになるパターンだ。（　）の中は3体のうち、レベルが低い2体の悪魔を表している。同じ種族を揃えても、この条件を満たしていないと？合体にならない。

合体結果はニュートラル悪魔を造りだすこと以外は乱数で、人間を使った？マーク合体より幅が広がっている。



→合体結果はレベルの平均などはまったく関係ない。完全ランダムだ



↑ストーンカならまだいいほう。もっと低いレベルの悪魔になることだってある

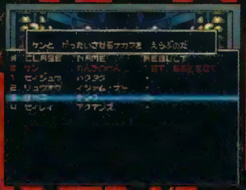
表Ｉ　ランダム合体になる3身合体の組み合わせ

(神族×鳥族)×鬼神族
(鬼神族×魔族)×飛天
(魔族×飛天)×鬼神族
(魔族×飛天)×獣族
(魔族×獣族)×飛天
(飛天×龍族)×神族
(飛天×獣族)×鬼族

1−7 剣と悪魔の合体

どこかで手に入る練気（れんき）の剣。この剣は悪魔と合体させることができるのだ。悪魔のストックに空きがある状態で邪教の館へ行ってみよう。メニューに「剣との合体」というのが増えているはずだ。そこでテング、タケミカヅチまたはベリアルの壷（入手は後半）を持っていれば、たちまち強力な剣に早変わりしてしまうのだ。





←剣はあらかじめ装備をはずしておかないと、合体の対象にならないのだ



←これで装備させればよい。実に強力な剣で、後半には大いに役立ってくれる

表Ｊ　練気の剣と悪魔の合体

練気の剣	×テング→風神剣 ×タケミカヅチ→雷神剣 ×ベリアルの壷→火龍剣

1−8 特殊な合体

鬼女のランダと神獣バロン。インドネシアのバリ島において伝説的な対立関係にある2体の悪魔だ。しかし彼女たちを合体させたときは、思いもかけない効果を発揮する。

通常の合体なら鬼神ができるところであるが、この合体に限って天魔のシヴァが誕生するのだ。

このほかにも特殊な合体を行う組み合わせは用意されている。



←シヴァができるとはいっても彼のレベルは88。そう簡単にできるもんじゃない。おまけみたいなものである

1−9 3身合体あれこれ

3身合体は大種族（取扱説明書にも書かれている）を基準として行われる。まずレベルが低い2体を特定の法則で合体（ややこしいんで省略）し、その結果に残った種族をかけ合わせて最終結果となる。レベルは3体の平均から8加算された答え以上の悪魔となる。

3身合体の最大のメリットは、自身のレベルが上がりすぎて使わなくなった仲魔を効率よく別の悪魔に造り変えられることだろう。通常の2身合体と同じ感覚で合体させたのでは、さほど意味を見出すことができない。

右の表Kは特別に強力な5種族を造り出すパターンだ。（　）内の種族が低いレベルで、右端の種族がもっとも高いレベルの種族を表している。魔神や天魔はそれぞれ2パターンの組み合わせしかなく、ロキやヤマを造るのでさえ苦労させられる。2身合体で造るパターンと比較して、どちらが有利か考えつつ合体させよう。

なおセラフを造りだすには、特定のイベントをクリアしていないとだめ。終盤になるまでは、セラフの姿を見ることは不可能なのだ。

表K　3身合体で高位悪魔を造る組み合わせ

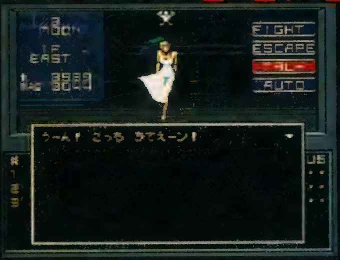
魔神	(神族×鬼神族)×神族	(神族×魔族)×魔族
天魔	(神族×鬼神族)×鬼神族	(鬼神族×鬼族)×神族
魔王	(神族×鬼神族)×魔族	(神族×魔族)×神族
セラフ	(神族×鬼神族)×飛天 (神族×飛天)×神族 (神族×鳥族)×飛天	(神族×魔族)×飛天 (神族×飛天)×鳥族 (魔族×飛天)×神族
女神	(神族×魔族)×鳥族 (神族×龍族)×鳥族 (鬼神族×飛天)×鬼神族 (鬼神族×鳥族)×龍族 (魔族×鳥族)×龍族	(神族×飛天)×魔族 (神族×鬼族)×魔族 (鬼神族×鳥族)×鬼神族 (魔族×龍族)×鬼神族 (飛天×鳥族)×鬼神族

2.悪魔との会話にひたる

個人的な見解かもしれないが、『真・女神転生』でもっともすぐれている部分は悪魔との会話のように思う。合体もそれなりにコクがあるけど、初めて会った悪魔に話しかけてみるのがとてつもなく楽しい。金剛神界でキンナリーに話しかけたとき、やけに古めかしい言い回しをし面白がらせてくれるわ、武骨な闘鬼からお金をせしめるとき、「んがあ、これやる」のセリフに大笑いするなど、どんな言葉が飛び出してくるかわからない期待感に満ちている。

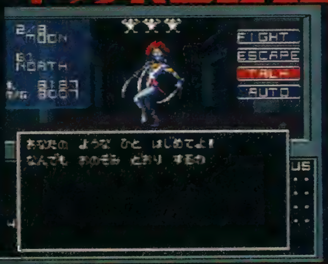
このリアクションの数々、総数を探ってみようと思ったが、どうやらものすごい量があるようで、断念させられた。開発サイドに話を聞くと、これでもずいぶん削られてしまったらしい。もしすべて入っていたら……。

右はヘンなリアクションの代表的なものを集めてみた。あなたは全部見たことがあるかな？



↑エルフのみならず、女性形の悪魔は甘ったるいセリフで誘いをかける。乗るか、無視するか!?

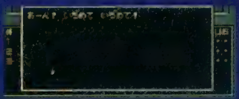
↓要求の交渉なしで仲魔になってくれることもある。悪魔とはいえうれしい言葉だ



悪魔の珍妙なるリアクション

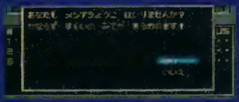
A あーん！　いぢめて　いぢめて！

妖精やワーキャットなど、享楽的な性格の女性系悪魔に対し、威圧的に話しかけた場合に見られる。主人公とのレベル差が大きいことも条件だ。彼女らのマゾヒスティックな一面を窺い知る反応である。



B あなたもメシア教に入りませんか？

この続きは「必ず救いの御手が現れます！」。断ると「我らは神に選ばれし者になるのですよ！　さあ共に戦いましょう！」とくる。まったくメシア教徒はとんでもない連中である。困ったもんだ。



C ねぇ、あたしのこと、好き？

鬼女のリアクションにはさまざまなバリエーションがある。このメッセージははいといいえの選択だが、はいと答えた後「でもあなた、イマイチなのよね」なんて言われたら、思わず殴り倒したくなる。



D ～はじっと見ている

外道、それも最下層のスライムやブラックウーズのリアクションである。しゃべれないから当然だが、こいつらにじっと見られるってのは、結構不気味な感じがする。威圧的だと、信号を送って仲間を呼ぶ。





3. LAW、CHAOSそれぞれの道を突っ走る

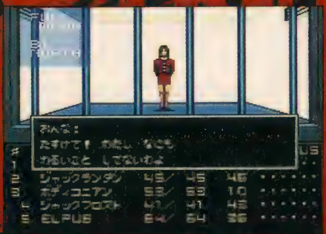
この記事を読んでいるかたのどの程度がクリアしたのかはわからないが、少なくとも『真・女神転生』は1度クリアしただけで味わい尽くせるようなゲームではない。

あなたの行動はいずれに傾いたのだろうか。ＬＡＷに導かれて神の使徒となったか、それともＣＨＡＯＳの流れに身を投じて混沌を造りだしたか。

どちらにせよ『真・女神転生』の道は完全な一本道ではない。複雑に絡み合った行動の一つ一つが重要な意味を待っているのだ。

何だか堅くなってしまったが、要するにＬＡＷとＣＨＡＯＳの道が用意されているということ。どちらのルートが正解なんてのはなく、それは自分で判断すべきことなのだ。

もし仮にＬＡＷのままで終幕を迎えたら、次はＣＨＡＯＳの道を突っ走ってみればいいし、その逆のパターンも用意されている。



↑3人捕われているが、全員助ければ思いっきりLAWに傾くことになってしまう

またいずれの道にも属さないルートも用意されている……？



↑少女を"助けない"とした時のロウヒーローのセリフ。この時点でややCHAOSよりに

行動の一つ一つに細心の注意を払い、己が目指す道を走ろう。そこには新たな発見があるはずだ。そしてすべての道を見つけたとき、『真・女神転生』の全体像が見えてくるはずだ。

LAWの道

徹底的な善行を旨とし、あらゆる「人助け」またはそれに準ずることを行う。トールの問いかけに対して素直に従うのはもちろんのこと、駐屯地の少女はすべて助け、渋谷のメシア教会も完成させる。さらに仲魔と同じ悪魔が現れたら必ず話しかけ、倒さないこともＬＡＷの行いだ。

CHAOSの道

ＬＡＷになるイベントは多く用意されているのに対し、ＣＨＡＯＳの道を進むには忍耐が要求される。ＣＨＡＯＳを導く者に従うのは当然だが、仲魔と同じ悪魔が現れたら倒すべきだし、仲間が死んでしまったら冷酷に外してしまわなくてはならない。そこまでしてこそＣＨＡＯＳだ。

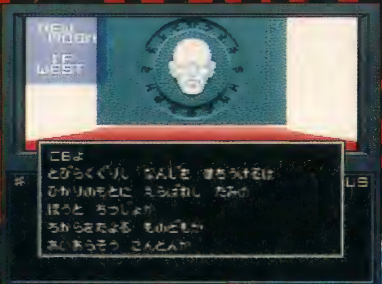
4. 背景のストーリーを読み解く

『真・女神転生』のストーリーは一口で語ることが難しい。明確に主人公の進むべき道を出すことができないのがその理由だ。これが『ドラゴンクエストＶ』や『ファイナルファンタジーⅣ』なら決まった道が用意されており、それに従った筋道を話していけばよい。しかし『真・女神転生』はＬＡＷ、ＣＨＡＯＳのルートがあり、それぞれ行いによって流れが変化していく。当然プレイヤーのとった行動はすべて同一ではなく、エンディングさえも異なってくる。

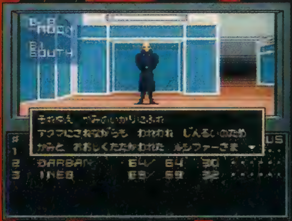
だからこそ、ストーリーの裏にある制作者の意図を読むことが必要じゃないかと考える。これがアドベンチャーゲームのように単純な二者択一で変わるならいざ知らず、その時々の行動で徐々に変化するシステムは、プレイヤーに世界とのかかわりをいやがおうにも意識させ、より深く入ることを強制する。それが制作者の真の狙いなら、受けて立たないわけにはいかない。

キーポイントはメシア教とガイア教が何を象徴しているかにある。単なる宗教間の対立でないことは明らかであり、その背景に誰がいるのかを考えなくてはならない。

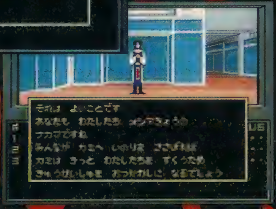
メシア教の方は簡単だ。ユダヤ教的な唯一神Y.H.V.H.を筆頭とし、神の統治する千年王国（ミレニアム）を建設するために存在する。



↑この次に「汝の天秤に乗せ、こぼれ落とさぬように進むがよい」とのメッセージが出る。この意味はすでに理解していることだろう



↑ガイア教徒の信仰対象はルシファーである。魔界にいる彼を召喚し、地上にカオスをもたらそうとするのだ。それはかつてのルシファーらと神との戦いを、人間を巻きこんだ形で新たに起こそうとすることは他ならない



→神への絶対服従を捧げるメシア教徒。しかしその言葉にはどことなくうさん臭さがつきまとう

問題はガイア教だ。これはメシア教のように唯一の存在がなく、全体的に緩やかな連合体を築いている。ルシファーを崇める者も多いが、並列した神としてアスラ王もいるし、エキドナもいる。つまりガイア教における神は、唯一無二の絶対神ではなく、神が並列してあること自体が重要視されるのだ。

そこからさまざまな要素が派生する。あとはあなたたち自身で考えてほしい。


スーパーファミコン
は任天堂の商標です。
SF映画永遠の傑作「スター・ウォーズ」が
スーパーファミコンに蘇る!
SUPER STAR WARS™
スーパー・スター・ウォーズ
帝国軍の圧制に対してルーク、ハン、
チューバッカ3人の戦士が立ち上がった
平和な銀河系を手中に収めようと次々に押し寄せる帝国軍
頼りになるのは銃とライトサーベル、そして君自身の勇気だ!
スーパーファミコンならではのグラフィックとサウンドで、
映画のストーリーそのままに壮大なスケールで展開する
シネマトリック・アクション・アドベンチャー!!
© ® & ™ 1992 LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER AUTHORIZATION. STAR WARS and all other elements of the game fantasy are either registered trademarks or trademarks of Lucasfilm Ltd. LucasArts is a trademark of LucasArts Entertainment Company
12月18日発売
希望小売価格¥8,800(税別)
これが一番凄い!
好評発売中
新しい技術が可能にした恐怖のリアルタイム・アクション・アドベンチャー・ゲーム!
アウター・ワールド
希望小売価格¥8,800(税別)
© 1991 & 1992 Interplay Productions & Delphine Software.
© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC
各マスコミ、
各展示会場で
話題沸騰!
発売元:ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16


エイリアンの脅威から「VEGA 4」を守れ!!
ALIENS
エイリアン VS. プレデター
PREDATOR
ALIENS VS. PREDATOR™ & ©1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
©1993 IGS Corp. Sublicensed from Activision
1月8日発売予定　定価¥9,800(税別)
RPG巨編ブライがついに登場!!
ブライ
BURAI
「八玉の勇士伝説」
©1989 リバーヒルソフト/パンドラボックス/荒木プロダクション
イラスト/荒木伸吾&姫野美智　©1989 荒木プロダクション　©IGS Corp.1993
BURAI
八玉の勇士伝説
1月14日発売予定　定価¥9,800(税別)
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
iGS INFORMATION GLOBAL SERVICE
株式会社 アイ・ジー・エス
アミューズメント事業部　〒135 東京都江東区福住1丁目14番7号
テレホンサービス　03-3641-6461　©IGS CORP. 1993

TV GAME MAGAZINE

●ヒッポン スーパー

HIPPON SUPER!

ハード別ゲームリスト

●スーパーファミコン

アメージングテニス/大相撲魂/ウィザードリィV/SDガンダム外伝2/エストポリス伝記/NFLフットボール/奇々怪界/機動戦空ダイオン/コンバットライブス/PSYCHO DREAM/ザ・キング・オブ・ラリー/史上最強のクイズ王決定戦スーパー/少年アシベ/真・女神転生/ステルス/スーパー大相撲/スーパーキックオフ/スーパースターウォーズ/SUPER TETRIS2+Bombliss/スーパーニチブツマージャン/スーパーファイヤープロレスリング2/スーパーブラックバス/スターフォックス/芹沢信雄のバーディートライ/タイニートゥーンアドベンチャーズ/大爆笑 人生劇場/戦え原始人2/テクモ スーパーNBAバスケットボール/デッドダンス/哭きの竜/ナグザットスーパーピンボール/ナムコットオープン/白熱プロ野球ガンバリーグ'93/パチ夫くんSPECIAL/バトルサッカー/半熟英雄/弁慶外伝/ファイナルファンタジーV/フライングヒーロー/プロフットボール'93/ポップンツインビー/ポピュラス2/46億年物語/ラッシングビート乱/らんま1/2/ロードランナーVSワイリーヨコーテ/ワールドグラスラグビー

●ファミコン

嗚呼/野球人生一直線/ウルトラマン倶楽部/SDガンダムガチャポン戦士/グレイトバトルサイバー/サンリオカーニバル2/将棋名鑑'93/ちいさなおばけアッチ コッチ ソッチ/熱血格闘伝説/バーコードワールド/バットマンリターンズ/ハローキティのおはなばたけ/ファミスタ'93/妖精物語ロッドランド/ヨッシーのクッキー/ロックマン5/ワギャンランド3

●PCエンジン

井上麻美/イメージファイト/F1サーカス'92/オフ・ザ・ウォール/ゲイングランドSX/サークI・II/グラディウスII/コズミックファンタジー/スーパーリアル麻雀/ジムパワー/上海III/テラクレスタII/ドラゴンスレイヤー英雄伝説II/ネクスザール/信長の野望/パステルライム/パチ夫くん笑う宇宙/PC電人/ブライII/ポリスコレクション/ボンバーマン'93/マーブルマッドネス/マジワール/モトローダーMC/桃太郎伝説外伝第一集

●メガドライブ

アイラブ ミッキー&ドナルド/AYA/F22/幻影都市/キックボクシング/CRUE BALL/GODS/スイッチ/ソニック・ザ・ヘッジホッグ2/タズマニア/T.M.N.T./デザート・ストライク/デバステイター/ドラえもん/ドリームチームUSA/中嶋悟監修F1スーパーライセンス/パチンコクーニャン/パワーアスリート/ファリーフレンズ/プロ・フットボール/プロ・ホッケー/リスキーウッズ/ロードブラスターFX/ロードラッシュ

●ゲームギア

クニちゃんのゲーム天国II/The GG忍/シャイニング・フォース外伝

●NEO・GEO

餓狼伝説2

●ゲームボーイ

R-TYPEII/ウィザードリィ外伝II/宇宙の騎士テッカマンブレード/エスパークス/木づちだクイズだ 源さんだ!/クイズ昔話 アテナのハテナ?/新日本プロレスリング公認闘魂三銃士/スピードボールII/ゼノンII/ダンジョンランド/地球解放軍ZAS/トムとジェリー/ドラえもん アニマル惑星伝説/バックスバニーとゆかいな仲間たち/バトルスペース/美少女セーラームーン/ひとりでできるもん!/女神転生外伝/ヨッシーのクッキー/ロックマンワールド3

TVゲーム・ヒットチャート

TV GAME HITCHART

スーパーFCからディスカウントまで人気・売れ筋情報

読者が選んだほしいソフト SUPER FAMI-COM TOP 10

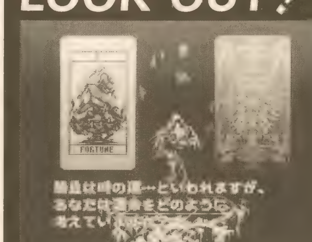
HIPPON SUPER／VOL.12のアンケートハガキより

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	ファイナルファンタジーV	スクウェア	483
2	3	↑	ウィザードリィV	アスキー	273
3	2	↓	真・女神転生	アトラス	132
4	4	=	ドラゴンクエストV	エニックス	90
5	5	=	メタルマックス2	データイースト	87
6	8	↑	半熟英雄2	スクウェア	84
7	10	↑	オウガバトル	クエスト	75
8	−	↑	天舞スピリッツ	ウルフチーム	69
9	6	↓	MOTHER2	任天堂	68
10	−	↑	重装機兵ヴァルケン	メサイヤ	66

RPG勢、圧倒的に強し

おなじみのＲＰＧが目白押しの豪華なランキングであう。大作シリーズものばかりのラインナップ中でも、発売直前の『ファイナルファンタジーV』は、さすがに圧倒的な強さを見せています。独立した作品はわずかに3作のみ（ただし、『ヴァルケン』はMD版『レイノス』の半続編）、という状況に変わりはありません。しかし、この年末年始のＲＰＧラッシュを越えてしまうと、その後は白紙の状態。次なる大物はどこからやってくるのか、それとも中心となるソフトのない群雄割拠の時期がやってくるのか。期待して待ちましょう。

LOOK OUT！ ―今号の注目ソフト―



↑ユニットの構成はＲＰＧのパーティーそのもの。アイテムもあれば魔法もあり、シミュレーション音痴の人でもすんなりゲームの世界に入っていけそうです

内容とともに、SFCシーン全体の流れの中でも注目されるのが、クエストの『オウガバトル』。RPG慣れしたユーザーにとって親しみやすい、ファンタジー系の設定を導入したのが人気のポイントでしょうか。『半熟英雄』と並ぶ、リアルタイム性のあるわかりやすいシミュレーションとして、前評判は上々です。ただし、親しみやすいことと難易度は別物。実際にはかなり歯ごたえのあるゲームのようです。発売が延びていますが、もう少しの辛抱です。

読者が選んだほしいソフト FAMI-COM TOP 10

HIPPON SUPER／VOL.12のアンケートハガキより

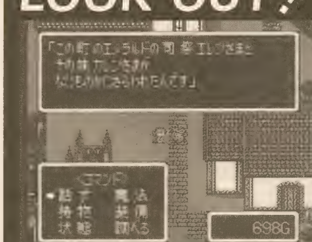
今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	ロックマン5	カプコン	216
2	2	=	ジャストブリード	エニックス	210
3	4	↑	ファミスタ'93	ナムコ	129
4	9	↑	ダークロード	データイースト	111
5	3	↓	スーパーマリオUSA	任天堂	63
6	7	↑	少年魔術師インディ	ＩＧＳ	57
7	8	↑	ダービースタリオン全国版	アスキー	39
8	6	↓	ダブルムーン伝説	メサイヤ	30
9	−	↑	ヨッシーのクッキー	任天堂	24
10	−	↑	バットマンリターンズ	コナミ	21

首位争い激化！

白熱した首位争いが展開されています。『ロックマン5』対『ジャストブリード』、わずか数点の差で今月は、『ロックマン5』に軍配が上がりました。お互い、3位以下には倍以上の点差を離しての、ランキング。はたして来月以降は、どういった展開となっていくのでしょうか。

『ダークロード』が急浮上してきました。発売からかなりの月日が経つにもかかわらず、この人気。現在、発売されているソフトに、魅力が感じられないことの証明なのかもしれません。また、10位以内に、任天堂の作品が2本ランキングされています。任天堂作品、強し！

LOOK OUT！ ―今号の注目ソフト―



↑RPGとSLGを融合させたゲームシステム。現在、人気を集めているストラテジックRPGである本作は、そのシステムと美しいビジュアルが人気の秘密なのでしょう

本コーナーで、長期にわたって首位争いの核となっていた『ジャストブリード』が、ついに12月15日に発売となることが、決定しました。

本作はRPGとSLGの魅力を合わせ持つ、非常に贅沢な作品です。町での情報収集はRPG風に、そして敵キャラクターとの戦闘は、SLGの色が強く前面に押し出されています。キャラクターデザインに人気漫画家の高田裕三氏を起用。美しいビジュアルと、愛をテーマにした物語が展開されます。

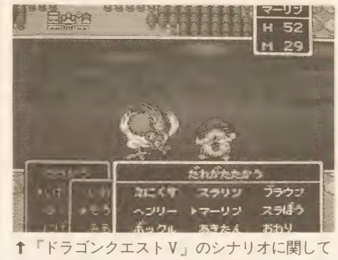
●得点の計算方法…メーカー名の横の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

READER'S VOICE ～読者の声～

●年末年始はPCエンジンのシューティングが面白そうだ。特に『グラディウスII』は絶対欲しい。（東京都・石井良平）

●『ドラゴンクエストトV』はストーリーは好みじゃないけど、モンスター仲間システムがすごく面白くこれだけで20時間はプレイしました。ドラキーのドラきちが欲しくてレベル12くらいのままウロウロしましたし、はぐれメタルが仲間になったときは喜びをかみしめていました。人々のセリフにいちいち味があるところはかつての『MOTHER』を思い起こさせます。だけどなぜ盾1枚のために結婚しなくてはならないのでしょうか？（千葉県・山崎尚子）

●昨日PCエンジン版『スナッチャー』を解き終わりました。アドベンチャーゲームには全くの初心者だったのですがストレスを感じることなく楽しくプレイできました。（東京都・巷岡俊史）



↑『ドラゴンクエストV』のシナリオに関しては「4作目の反省が生きた」の声多し。だが中には「やはりイマイチ」の声が。反して、モンスター仲間システムは非常に好評を博している

↓ムード、世界観、背景を重視して作られたアドベンチャーゲーム『スナッチャー』。パソコン版時代からの根強いファンが多い。今月中旬にはコナミは『グラディウスII』を発売する



読者が選んだほしいソフト
HIPPON SUPER／VOL.12のアンケートハガキより

PC-ENGINE TOP 10

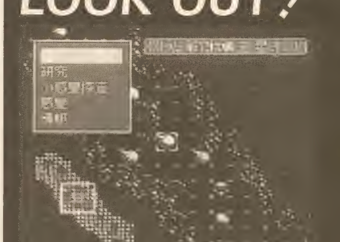
今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	SNATCHER	コナミ	180
2	2	=	ボンバーマン'93	ハドソン	150
3	6	↑	グラディウスII	コナミ	114
4	3	↓	イースIV	ハドソン	96
5	－	↑	超兄貴	メサイヤ	90
6	4	↓	モンスターメーカー	NECアベニュー	69
7	7	=	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	ハドソン	54
8	－	↑	風雲カブキ伝	ハドソン	51
9	－	↑	コットン	ハドソン	45
10	5	↓	ウィザードリィV	ナグザット	44

ハドソンが半数！

やはりなんと言っても、「スナッチャー」でしょう。アドベンチャーながら、そのグラフィックの美しさとストーリーの出来の良さで、ダントツの人気を得ています。「ボンバーマン'93」は対戦がパワーアップしたのがウケているのでしょう。爆弾にキックしてころがす新アクションが楽しそうです。次の『グラII』は古い作品ながら、移植完成度の高いコナミ作品ゆえに、人気が高まっています。

前人気の高い『イース』、人気の衰えない『超兄貴』までが人気高といったところ。下位5作品は、『ウィズ』を抜いて、これからといったところでしょうか。

LOOK OUT！ 一今号の注目ソフト一



↑前作で、そのグラフィックの美しさに皆がびっくり。完璧にアニメを凌駕しています。今作では更にパワーアップしたビジュアルシーンを見れるというわけです

今回はランクインしていませんが次回以降確実に上がってきそうなのが、『スーパーシュバルツシルトII』です。前作の超豪華なグラフィックが、更にパワーアップしていて、スーパーCD専用にした事で、長いカットをノンストップで見せてくれるようになりました。システム部は大きな変更はありませんが、戦闘がより戦略的になりました。シナリオも数多く存在し、ゲーム中での小さなイベントが良い味を導き出しています。

読者が選んだほしいソフト
HIPPON SUPER／VOL.12のアンケートハガキより

MEGA DRIVE TOP 10

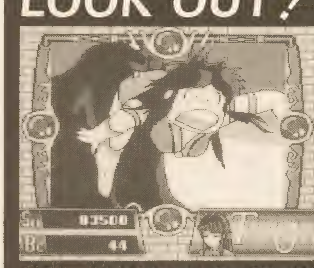
今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	2	↑	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ	252
2	1	↓	ランドストーカー	セガ	144
3	4	↑	タイムギャル	ウルフチーム	141
4	6	↑	ファイナルファイトCD	セガ	84
5	3	↓	3×3EYES	セガ	81
6	－	↑	ロードブラスターFX	ウルフチーム	63
7	7	=	ファンタシースターIV	セガ	60
8	9	↑	LUNAR	ゲームアーツ	48
9	－	↑	ベアナックルII	セガ	33
10	－	↑	ガントレット	テンゲン	31

MD旋風が吹くか？

いよいよ『ソニック2』が発売されました。今頃MDユーザーはみんな目を回しているでしょう。『ソニック2』発売記念イベントと銘打った「遊星セガワールド」をはじめ、セガのテコ入れにも力が入っているようです。MD旋風再来？

ランキングを見ると、なかなか姿を現さないタイトルに勢いが失くなり、「ファイナルファイト」など近日発売が「固そう」なタイトルに票が集まっています。『ランスト』が一気にポイントを落としたのも多くのユーザーが購入してしまったためでしょう。なんだかMD全体が活気を帯びてきました。いい感じです。

LOOK OUT！ 一今号の注目ソフト一



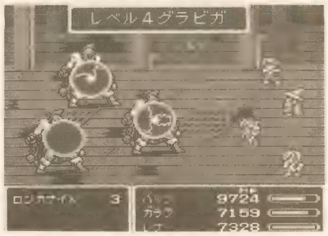
↑LDゲームを知らない人にとっては、どんなゲームだか皆目分からないかも。実際、よく知らずに買って、ウルフ・チームに怒りのアンケートハガキをぶつけた人もいたらしい

ぐいぐい票を伸ばしているダークホース、『タイムギャル』。5年位前、ゲームセンターにこつ然と現れ、メンテナンス等の問題ですぐに姿を消してしまったLDゲームのひとつを移植したものです。CDに移植してしまった技術力もさることながら、当時を振り返って「懐しい」と感じる向きに大人気のようです。まさかあの『タイムギャル』をこの年になって（笑）、しかも家庭で遊べるなんて……というわけですね。

READER'S VOICE ～読者の声～

●最近スーパーファミコン以外のソフトの値段が発売後すぐに驚くほど安くなる。ＰＣエンジン、メガドライブは露骨で１ヵ月もしないうちに半額以下にまで落ちでしまう。　（東京都・佐藤浩一）

●12月はなぜあんなにゲームが出るのか。たしかにクリスマスでもうかるだろうが、「ファイナルファンタジーⅤ」を相手にしなければならないというのに。勝てっこない気が…。　（石川県・鹿野恭弘）



↑『ドラクエ』の新作発売時期には多く尾作品がバッティングを避けるが、「ＦＦ」はまだ…

SHOP'S VOICE ～お店の声～

●『真・女神転生』はマニアックなソフトではあるが、雑誌での評価がとにかく高いおかげで売り上げが伸びそう。

●『ランドストーカー』は見た目の新鮮さが幸して『シャイニングフォース』よりもハードを売る力を持っている。

●ゲームボーイの『スーパーマリオランド２』はトップクラスの売り上げを記録した久しぶりのゲームボーイ作品となった。『星のカービィ』以来だ。



↑「マリオ」は不振気味のゲームボーイ分野でも好成績を残すことに見事に成功したようだ

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER／VOL.12のアンケートハガキより

GAME BOY TOP 10

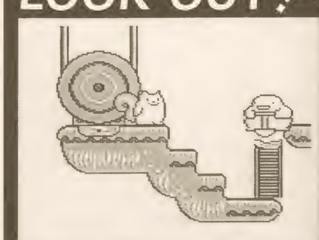
今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	ウィザードリィ・外伝Ⅱ	アスキー	312
2	2	=	女神転生外伝	アトラス	165
3	4	↑	スーパーマリオランド2	任天堂	102
4	3	↓	アレサ3	やのまん	87
5	8	↑	ぬーぼー	アイレム	72
6	5	↓	カエルの為に鐘は鳴る	任天堂	48
7	10	↑	GB原人	ハドソン	39
8	−	↑	セイントパラダイス	バンダイ	31
9	−	↑	モンスターメーカー2	ソフエル	30
10	6	↓	X（エックス）	任天堂	28

ウィズぶっちぎり！

有名ＲＰＧの発売が続き、最近はすっかりＲＰＧブーム。そのような状況のなか、ＧＢでもＲＰＧ２作が１位、２位を独占しています。トップは前回よりも得点をアップさせた『ウィズ外伝Ⅱ』で、見ごとＶ３を達成！　２位の『真・女神』との差を広げつつあります。

今回は８位に『セイント～』が初登場。原作の人気ぶりを再認識させられるランクインと言えるでしょう。また『ぬ～ぼ～』や『モンスター』などのキャラクターものもランクを上げてきています。12月を過ぎてソフトが大量に出回ったあとだけに、次回はどうなるでしょうか。

LOOK OUT！ ―今号の注目ソフト―



↑ぬいぐるみにもなっている、カワイイぬ～ぼ～が主人公。ぬ～ぼ～以外のキャラクターも、ユニークで愛嬌タップリ。次はぜひＳＦＣで発売してほしいものです

前回の８位から５位までランクを上げてきた『ぬ～ぼ～』が、今回おすすめLOOK OUT！ソフトです。

この作品は、みなさん御存知のお菓子のキャラクター〝ぬ～ぼ～〟が主人公になっているアクションゲーム。ふわふわのぬ～ぼ～を操って、次々と起こる問題を解決していくのが目的です。

とにかくキャラのパターンが豊富で。〝見ているだけでも楽しめる〟そんなゲームですので、小学生から社会人まで幅広い層でウケるでしょう。

玩具店売れ筋ソフト

HIPPON SUPER／VOL.12のアンケートハガキより

TOY SHOP TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	機種	メーカー	得点
1	2	↑	ドラゴンクエストⅤ	SFC	エニックス	90
2	1	↓	スーパーマリオカート	SFC	任天堂	81
3	3	=	スーパーマリオUSA	FC	任天堂	46
4	5	↑	ストリートファイターⅡ	SFC	カプコン	39
5	−	↑	SNATCHER	PC	コナミ	28
6	−	↑	真・女神転生	SFC	アトラス	27
7	−	↑	ランドストーカー	MD	セガ	24
8	−	↑	スーパーマリオランド2	GB	任天堂	22
9	−	↑	マリオペイント	SFC	任天堂	21
10	−	↑	リターンオブ双截龍	SFC	テクノスジャパン	18

新作多数ランクイン

発売直後の集計だった先月は２位に甘んじていたものの、今月のチャートでは『ドラゴンクエストⅤ』が堂々とトップの売り上げを記録、逆に先月１位の『スーパーマリオカート』が２位にランクダウンしています。点数を見てもらえばわかると思いますが、上記２本ともに３位の作品の倍前後ポイントを獲得しているほどで、最近の支持率の集中を表しています。さて５位以下に新作が５並んでいます。10位の『リターンオブダブルドラゴン』は、ファミコンで成績の良いテクノスの実力がＳＦＣでも生きていることを表しているかのようです。

LOOK OUT！ ―今号の注目ソフト―



↑前作を『スーパーマリオブラザーズ』の１作目とするならば今回の作品は「マリオ３」といった感じ。グレードアップしたグラフィックと目新しい仕掛け。さすがはマリオです

毎度のことながらも任天堂の新作のＴＶコマーシャルはうまいものです。このゲームボーイで久々の「大ヒット」と呼んでもおかしくない作品「スーパーマリオランド２」もまた同じ。もちろんゲーム内容も安心して遊べる『マリオ』らしいバランスと、できればスーパーファミコンで遊びたかったと思わせる愉快な仕掛けがたっぷりと用意されていてプレイヤーを引き込みます。グラフィックも前作に比べてグーンとパワーアップしました。

●玩具店売れ筋トップ10は、キディランド原宿店、銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部のご協力により編集部が独自に集計しました。

パソコンゲーム売れ筋ソフト
PERSONAL COMPUTER TOP 10

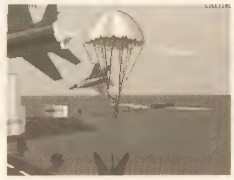
超高速フライトシミュレーター

アートディンクの新作ＳＬＧ『機甲師団II』が１位にランキングしました。戦車部隊を操って戦線を転戦していく、第二次大戦の戦車戦ゲームで、細かな書き込みがされた兵器が活躍します。

処理速度の高速さがセールスポイントの一つである『Ｆ－29リタリエイター』が３位に。フライトシミュレーターとしてはかなりの健闘です。

８位の『グランプリサーカス２』はＦ１のパワフルな醍醐味を、98上で味わえるレーシングゲームです。

―今号の注目ソフト―



←実機に乗っているくらい速くて、操作に追いつくのに苦労するかも

『Ｆ－29リタリエイター』は、最新鋭戦闘機Ｆ－22か、試作戦闘機Ｆ－29を操り、数々のミッションをこなす、移植フライトシミュレーター。その処理速度の速さはピカーです。

今回	前回	タイトル	メーカー	機種
1	－	機甲師団II	アートディンク	PC9800
2	1	元朝秘史	光栄	PC9800/8800
3	－	F-29リタリエイター	イマジニア	PC9800
4	2	PREMIUM	シルキーズ	PC9800, X68000
5	－	大戦略IV・追加データ集	システムソフト	PC9800
6	－	FLIGHT SIMULATOR	マイクロソフト	PC9800
7	7	三国志III	光栄	PC98, X68, FMTOWNS
8	－	グランプリサーカス2	ラナトップ	PC9800
9	－	MI TANK PLATOON	マイクロプローズジャパン	PC9800
10	－	DISK STATION98(#18)	コンパイル	PC9800

アーケード人気ゲーム
ARCADE GAMES TOP 5

龍虎ひき続きトップ

ＳＮＫの『龍虎の拳』が先月に引き続いて『ストII』を押えてトップの座につきました。ダイナミックな処理と、派手な演出がマニア以外の人達にも受けているそうです。３位にはランキング初登場の『ゴールデンアックス・デスアダーの復讐』。前作同様の多彩なアクションと、システム32の機能を生かした演出が目を引きます。さて、アップライト筐体では、あい変わらずセガの『バーチャレーシング』がトップ。高速のポリゴン処理を用いることで、今までになかったリアルさが受けているようです。

―今号の注目ソフト―



←登場するキャラクターも一新された剣技ＡＣＧ。魔法効果がハデハデ

セガの『ゴールデンアックス・デスアダーの復讐』はセガの誇るシステム32ボードを使用したＡＣＧです。前作を引き継いだダイナミックなアクションと派手な魔法効果や、ステージの演出などが目を引いています。

	今回	前回	タイトル	メーカー	内容
テーブルゲーム	1	1	龍虎の拳	SNK	迫力ある画面処理の格闘アクション
	2	2	ストリートファイターII'	カプコン	『ストII』のアレンジ。四天王の使用可
	3	－	ゴールデンアックス・デスアダーの復讐	セガ	名作の続編。魔法等の演出がより派手に
	4	4	スーパーワールドスタジアム'92激闘版	ナムコ	ナムコの人気野球シリーズ最新版
	5	3	カプコンワールド2	カプコン	同社の人気クイズシリーズ最新作

	今回	前回	タイトル	メーカー	内容
アップライト	1	1	バーチャレーシング	セガ	ポリゴン使用のリアルレーシング
	2	3	コカコーラ・スズカ8アワーズ	ナムコ	スズカを舞台としたバイクレースゲーム
	3	2	ファイナルラップ3	ナムコ	多人数プレイが可能のレースゲーム
	4	－	スタジアムクロス	セガ	３Ｄのモトクロス。通信で対戦が可能
	5	－	レースチェイス	セガ	インディジョーンズ風３Ｄトロッコ物

ディスカウントショップ売れ筋ソフト
DISCOUNT SHOP TOP 10

今月の調査協力店：メッセサンオー

高価格の代名詞にさえなっている光栄のソフト群。その中で『三國志III』が、低価格をモットーとしているディスカウントタイプのお店、ここメッセサンオーでは最近売り上げを伸ばしているようです。１万円以上のソフトなので定価で購入するよりもやや待っても安値で手に入れたいと思う人が多かったのかも知れません。ディスカウントショップならではの利用法の良い例の一つと言えるでしょう。



↑『三國志III』に続くのはやはり『スーパーマリオカート』『ドラゴンクエストV』といった最近のベストセラー組の２本です。

今回	タイトル	機種	メーカー	標準価格	店頭価格
1	三国志III	SFC	光栄	￥14800	￥10200
2	スーパーマリオカート	SFC	任天堂	￥ 8900※	￥ 6700
3	ドラゴンクエストV	SFC	エニックス	￥ 9600	￥ 7980
4	ランドストーカー	MD	セガ	￥ 8700	￥ 5400
5	スーパーマリオランド2	GB	任天堂	￥ 3900※	￥ 2800
6	銀河お嬢様伝説ユナ	PC	ハドソン	￥ 6800	￥ 4980
7	大戦略エキスパート	SFC	アスキー	￥ 9800	￥ 6700
8	コズモギャング・ザ・ビデオ	SFC	ナムコ	￥ 7900	￥ 5700
9	ヴィクセン357	MD	メサイヤ	￥ 8800	￥ 5800
10	真・女神転生	SFC	アトラス	￥ 9800	￥ 6300

●価格は※印を除いて全て税抜きです。

News file vol.1

今月のトップは、マリオがCD-Iに登場するという話題。まだまだ高価なハードだけど、これで普及のめどがつけば一気にコストダウンされる可能性も出てくる。ゲーム内容も、続報が入り次第お伝えするよ。



マリオがCD-Iの運命を握る!?

CD-Iソフトにマリオを使ったゲームが登場！ 普及を促すか？

全15タイトル！ 日本発売は来年末？

出すソフトが皆大ヒットとなり、既に〝ミリオンセラー請け負いキャラ〟といった感のあるマリオ。そのマリオが、CD-Iのソフトにも起用されることになった。

発売はフィリップスのCD-Iソフト制作会社であるPIMAからで、アメリカでは全15タイトルが93年の初めから順次発売されていく予定。だがCD-Iはゲームのためだけのハードではない。15タイトルものソフトが、全てゲームとして発売されるかは疑問符がつくところだ。それらのソフトが日本で発売されるとしたら恐らくその発売元になるであろうJIM（ジャパン・インタラクティヴ・メディア）からは「一部で報道されているような教育用ソフトなどになることはなく、全てゲームとして、現在アメリカで開発中です」とのコメントもあるので、今のところ15タイトル全てゲーム！ のようだが、いずれにしろ、日本での発売は93年末頃になるようだ。



ゲーム専用機ではないCD-Iが、ここにきてゲームのイメージが強いマリオのキャラを起用することになった背景には、ハードの普及の停滞がある。今年の4月に発売されたCD-Iだが、ソフトを制作するための開発ツールが高額になるため、中小規模のソフト制作会社の参入数が伸びず、ソフト・ラインナップは思うように増えていない。ソフトが少なく、目玉になるタイトルがなければハードの普及率はあがらない。そこで、マリオを使ったゲームソフトを作り、ハード普及のきっかけとしようとの戦略のようなのだ。

だけど、もちろんこのCD-Iのソフトは任天堂が作るのではない。一方、僕たちゲームユーザーにとっては、マリオ＝任天堂のイメージがある。そのあたり、任天堂はどう考えているんだろうか。

「ウチとしてはマリオを使いたいという申し出があったので、どうぞと言っただけ。マリオはもうキャラクターとして独り歩きしてしまっているので、マリオは任天堂のもの、といったようなこだわりはありません」（任天堂・総務）

と、鷹揚にかまえているようだ。でも、ことゲームについては妥協しない任天堂のこと。出来の良くないゲームが出て来たらどうするんだろう。

「メディアが違うので、ソフトの内容にはあまり関与しません。よっぽどヘンなのは困りますけどね（笑）」（同）

で、肝心のゲーム内容はどんなものになるのだろうか。フィリップスのCD-I推進室に聞いてみた。

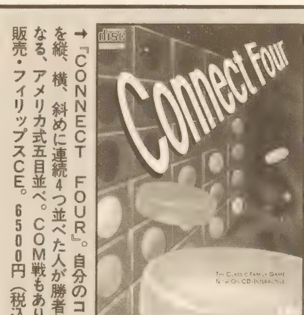
「現在７タイトルほどのストーリーが決まっているようです。〝悪魔を懲らしめ姫を救う〟といった勧善懲悪ものや、ナイアガラの滝や自由の女神などのアメリカの観光名所を背景にマリオが活躍、といったものもあるそうです。もちろん実写と組合わせてでしょうね。ただ、全てアイデアの段階なので、まだ固まったものではありません。他に〝ゼルダ〟（！）という名前も聞きましたが、これも…」

CD-Iの今後の展開は目が離せそうにないぞ！

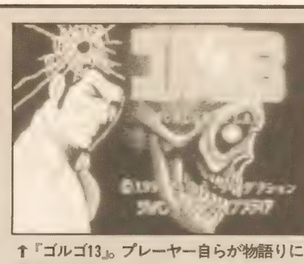
CD-Iで遊べるゲームソフト

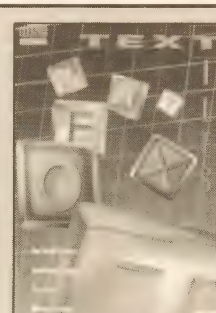
タイトル数は決して多くないが、個性あふれるものばかり。今後が楽しみだ。





↑『CONNECT FOUR』。自分のコマを縦、横、斜めに連続4つ並べた人が勝者となる、アメリカ式五目並べ。COM戦もあり。販売・フィリップスCE。6500円（税込）


↑『ゴルゴ13』。プレーヤー自らが物語りに参加できるコミックアルバム。販売・ポニーキャニオン。5800円（税込）



←『TEXT TILES』。次々と出てくる文字タイルを並べて、英単語を作っていく知的ゲーム。スペルのトレーニングに最適。販売・フィリップスCE。6500円（税込）



↑『海戦ゲーム バトルシップ』。艦砲射撃や撃沈などがリアルな映像で表示される。販売・ポニーキャニオン。6800円（税込）



←『DEFENDER OF THE CROWN』。軍を組織し、他国の城を攻める。伝説を元にして作られた、戦争シミュレーション。販売・フィリップスCE。6500円（税込）


↑『CD-I MAH-JONG』。8名の一流プロとの対戦や「プロテスト」など。販売・ポニーキャニオン。6800円（税込）

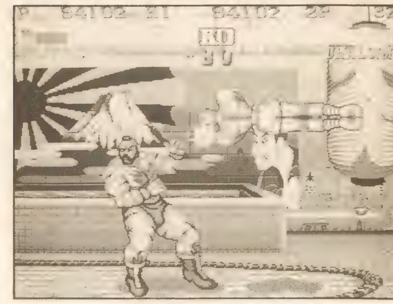
メガドライブ版『ストII』登場か？

メガドラ用新パッド「ファイティングパッド6B」発表で話題騒然！

今、ちまたで盛んに噂されているのは、アーケードゲームの『ストリートファイターIIダッシュ』が、どの機種に移植されるのか、ということ。家庭用のどの機種も名前が挙がっているけど、ここにきてセガがメガドラ用6ボタンパッドを発表、話題を呼んでいる。

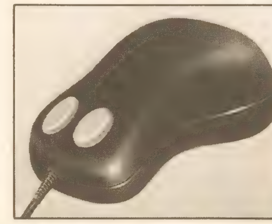
セガによればこの『ファイティングパッドGB』は「業務用でボタンの多いゲームの移植、コンセプト上多くのボタンを使うゲーム」のために開発されたらしいが、「今後、6つボタンならではのゲームをドンドンと準備していきます」とも言っている。非常にもって回った言い方をしているが、やっぱり「6つボタンならでは」のゲームと言えば……？　とりあえずは、「対応ソフト・メガCD「リアルファイターズ』(格闘アクション)とだけの発表。これも今のところ、「セガから93年の7月に発売予定」ということしか発表されてないし、パッドの発売日や価格も未定。続報を待て！





「メガドラマウス(仮)」も発表されたぞ

左の「ファイティングパッド」と同時にメガドライブの専用マウスも発表された。こちらは、パソコンからの移植ソフトやRPG、SLG、AVGなどのジャンルに威力を発揮してくれそう。マウスの発売を期待していたメガドライブユーザーも多いんじゃないかな。対応予定ソフトは、『笑ゥせえるすまん』(セガ)や『スーパー大戦略CD』『スーパーブランディッシュ』(セガ・ファルコム)など。発売は93年の3月に予定されており、価格は今のところ未定。





↑→マウス（上）をひっくり返せば、はいトラックボール（下）に早変り。楽しいアイデアだね

TVアニメで"ガロ～デンセツ！"

NEO・GEO格闘ゲーム『餓狼伝説』アニメ化

NEO・GEOの続編やスーパーファミコン版の発売が待ち遠しい『餓狼伝説』がTVアニメで見られることになったぞ。一部の地域を除いて、フジテレビ系列の全国ネットで12月23日の水曜日に放映される（関西テレビでは12月30日、仙台放送では12月26日)。時間は午前10時半（フジテレビ）からだけど、地域によって違うので、確認が必要。

人気格闘ゲームの漫画化やキャラクター商品化が相次いでいるけど、ついにアニメまででてきた。次はどのゲームがテレビで見られるかな？



↑アニメになった『餓狼伝説』。主人公の声は錦織一清。獣神ライガーも出るよ

「マルチ・アミューズメント・マシン」本領発揮⁉

ワンダーメガ用MIDIデコーダ発売

日本ビクターからワンダーメガ専用MIDIデコーダカートリッジが発売された（定価9900円)。これを本体に差し、音源（MIDI-IN端子があるキーボードなどの電子楽器でOK）を接続すると、CD-ROMの音楽データ集「MIDIworld」ソフト（リットーミュージック発売、現在66タイトル）を楽しめる。ソフトのデータに基づいて電子楽器を自動演奏させることができるのだ。音色やキー、テンポの設定はもちろん、任意のパートを消去させるミュージックマイナスワン機能も搭載。TVに鍵盤を表示させ、指使いの練習もできる。

これで「マルチ・アミューズメント・マシン」の名に恥じなくなった？



←楽器店という新しい販売ルートも開拓。MIDIworldソフトは¥3800～4800

ソニーのゲーム業界参入、ふりだしに戻る

「プレイステーション」の発売は……？

ソニーは「プレイステーション」発売を見合わせることを明らかにした。以前からソニー広報は「開発中としか言えない」としていたが、それが「足踏み状態」だったことが表に出た形だ。

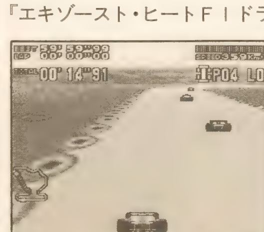
先月、米でも、任天堂がソニーとの提携を発表し、同時にSFCと任天堂CD-ROM機の一体型ゲーム機をソニーが開発、発売すると発表したばかりだが……。「あれは任天堂さんの一方的な発表です」(ソニー広報）とそっけない。任天堂は…「うちはプレイステーションに何も関与していません。契約に基づき、規格内容を提供するだけです。それを基に商品を開発するかどうかは、ソニーさんの勝手、ということになります」(任天堂・総務)

さらにソニーは任天堂との契約関係をそのままに、セガ・メガCD規格を採用した、又はソニー独自規格のCD-ROMゲーム機も検討していることを明らかにした。ゲームへの参入自体がふりだしに戻った格好だ。しかし先月の米国発表で具体化が見えてきた矢先に、今回のこれじゃあ……戸惑うよね。

"青山グランプリ"開催!!

ホンダのショールームで『エキゾースト・ヒート』大会

FIといえばホンダ、ホンダといえば東京・青山で毎年開かれている恒例の青山祭りの一環として、FIゲーム『エキゾースト・ヒートFIドライバーへの軌跡』のゲーム大会が行われた。場所がホンダの本社であるウェルカムプラザ内だったためか、参加者の使ったマシンの中で一番多かったのはやはりマクラーレン。大画面でのプレイは大盛況だったよう。ゲームの発売も待ち遠しいね。





←→床下から鳴り響くボディ・ソニック・サウンドは家では味わえない迫力だったよ

スーパーマリオクラブ いち押しソフト情報

いやあ、全国的に年末ですね。リリースされるゲームソフトの多いこと多いこと。任天堂スーパーマリオクラブの「いち押しソフト」も今月はなんと7タイトル。なかでも目玉はやっぱり『FFV』でしょう。販売予想260万本というのがふるってます。

グ：グラフィック　サ：サウンド　操：操作性
持：持続性　独：独創性　ト：トッツキ度
買：買い得度

ファイナルファンタジーV

●発売元：スクウェア
●ハード：SF（16M）
●発売日：92年12月6日(日)
●価格：9,800円（税別）
●ジャンル：ロールプレイング
●コンティニュー：バッテリーバックアップ
★販売予想本数　260万本

●総評
シリーズを重ねるごとにグラフィック・サウンドが向上し、全てにおいて高いレベルでまとまったRPGに仕上がっている。

長所
グラフィック、サウンドの質が非常に高く、演出力も抜群である。

短所
システムが複雑で、初心者にはわかりづらいところがある。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★★★
操	★★★★★★★★★
持	★★★★★★★★★★
独	★★★★★★★★★
ト	★★★★★★★★★
買	★★★★★★★★★

らんま1/2爆烈乱闘編

●発売元：メサイヤ（NCS）
●ハード：SF（12M）
●発売日：92年12月25日(金)
●価格：9,600円（税別）
●ジャンル：対戦格闘型アクション
●コンティニュー：通常コンティニュー
★販売予想本数　50万本

●総評
前作より登場キャラクターが増え、原作に忠実な内容で感情移入できる。格闘ゲームとしての完成度も高い。

長所
選択できるキャラやゲームモードが多く、ステージもバラエティがある。

短所
必殺技が強すぎて、一試合が短時間で終わりやすい。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★★
操	★★★★★★★★
持	★★★★★★★★
独	★★★★★★
ト	★★★★★★★★
買	★★★★★★★

SDガンダム外伝2 円卓の騎士

●発売元：ユタカ
●ハード：SF（8M）
●発売日：92年12月18日(金)
●価格：9,500円（税別）
●ジャンル：ロールプレイング
●コンティニュー：バッテリーバックアップ
★販売予想本数　50万本

●総評
グラフィック、サウンドが良く完成度が高い。30人の仲間が登場し、独創性のある新システムもあり前作よりもレベルアップしている。

長所
経験値ではなく、仲間を集めたときレベルアップするのは独創的である。

短所
戦闘後のカードダスやアイテムの回収操作が不便である。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★★
操	★★★★★★★
持	★★★★★★★★★
独	★★★★★★★★
ト	★★★★★★★★
買	★★★★★★★★

ファミスタ'93

●発売元：ナムコ
●ハード：FC（2M）
●発売日：92年12月22日(火)
●価格：4,900円（税別）
●ジャンル：スポーツ
●コンティニュー：パスワード
★販売予想本数　50万本

●総評
最新の選手データが今度は実名で登場し、感情移入し易くなった。相変わらず完成度の高いシステムで安心して遊べる。

長所
野球クイズ、カード等の工夫が満載。守備、走塁のオート機能も親切である。

短所
オールスターチームの守備時のユニフォームが一種類で寂しい。

項目別評価	
グ	★★★★★★★
サ	★★★★★★★★
操	★★★★★★★★
持	★★★★★★★★★
独	★★★★★★★
ト	★★★★★★★★
買	★★★★★★★

ロックマン5

●発売元：カプコン
●ハード：FC（4M）
●発売日：92年12月4日(金)
●価格：7,800円（税別）
●ジャンル：アクション
●コンティニュー：パスワード
★販売予想本数　50万本

●総評
シリーズも5作目で、より完成度が増した。絶妙の操作感やテンポの良さなど、ファンには安心して遊べるソフトである。

長所
グラフィック、演出、サウンド共に良く、各ステージの構成に趣向が凝らされている。

短所
内容的にはややマンネリ気味で新鮮味に欠ける。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★
操	★★★★★★★★
持	★★★★★★★★
独	★★★★★★★
ト	★★★★★★★★
買	★★★★★★★

ワギャンランド3

●発売元：ナムコ
●ハード：FC（4M）
●発売日：92年12月8日(火)
●価格：5,800円（税別）
●ジャンル：アクション
●コンティニュー：パスワード
★販売予想本数　30万本

●総評
ステージ構成に色々なアイデアが盛り込まれ `それに伴うアクションも多彩。難易度が低く、低年齢層に適している。

長所
キャラクターが可愛く、攻撃も敵を殺さないなど、ほのぼの感がある。

短所
当たり判定がやや厳しい。グラフィックが寂しく感じる。

項目別評価	
グ	★★★★★★★
サ	★★★★★★★
操	★★★★★★★
持	★★★★★★★
独	★★★★★★
ト	★★★★★★★★
買	★★★★★★

ロックマンワールド3

●発売元：カプコン
●ハード：GB（2M）
●発売日：92年12月11日(金)
●価格：3,500円（税別）
●ジャンル：アクション
●コンティニュー：パスワード
★販売予想本数　30万本

●総評
シリーズ3作目。ため打ちが出来ることでプレイし易くなり、ゲームバランスも程良くまとまった内容となっている。

長所
グラフィック、サウンドの質が高く、キャラの動きも良いのでプレイしやすい。

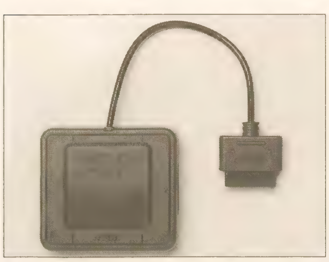
短所
回復アイテムがあまりなく、最初のステージから難易度が高い。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★
操	★★★★★★★
持	★★★★★★★
独	★★★★★
ト	★★★★★★★
買	★★★★★★★

NEW PRODUCTS

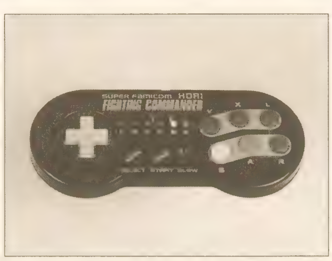
■アスキー ターボファイルアダプタ

これを使えば、FC用のデータ記憶装置「ターボファイル」または「ターボファイルII」がSFCで使用可能になるのだ。『ウィズV』をはじめ、SFC版対応ソフトも今後アスキーから順次発売。FC版『ウィズ』のキャラをSFC版『V』に転送する、なんてことも可能。2500円で発売中。



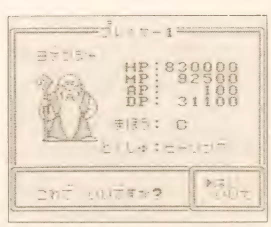
■ホリ電機 ファイティングコマンダー

SFCコントローラーのL・Rボタンを前面に配置し、6ボタンにしたのが特徴。『ストII』にうってつけだね。各ボタンに付いた連射機能は24発／秒。弾の途切れがない最適のスピードだそうだ。ホールド機能や2段階のスロー機能も搭載。ブラックのボディーがかっこいいぞ。12月11日発売、2600円。



■ナムコ バーコードボーイ

GBがバーコードゲームマシンに変身！　この「バーコードボーイ」はバーコードを読み取る装置。GBにセットすることで、「バーコードバトラー」のような遊び方ができるようになる。つまり、身の回りにあるバーコードを何でも読み取って、専用バーコードゲームのデータにして遊べてしまうのだ。バーコードだけじゃなくて、文字や図



←『バトルスペース』。同キャラでもバーコードによってパワーが異なる



形もデータとして読み取ることができる。将来的にはいろんな使い方が期待できそうだ。

専用バーコードゲームソフト『バトルスペース』とセットにして発売される。このゲームの内容は「ニューソフトストリート」のページで詳しく紹介しているよ。今後ナムコから対応ソフトを続々発売する予定。競馬や野球、RPGを現在計画中とのこと。

セット価格は8300円。12月下旬発売。

Wizardry V

■アスキー
■スーパーファミコン
■発売中
■¥9800（税抜き）

もっとカルトにQ&A

より深く遊びたい人への強力ヒント集

Q1 理想のパーティー編成と理想のアライメントは？

A まずアライメントの話からしてしまえば、善悪どちらでも、お好みでどうぞ。アイテム面でもFC版『Ⅰ』ほどの差はないし、シナリオ上はまったく関係なし。問題はニンジャとロードの装備だけど、まず、ニンジャでもムラマサが使えるというのがひとつ。そして最強剣のオーディンソードはロード専用。ムラマサはサムライでももちろん使えるので、ニンジャにこだわる人以外は、善を選んだ方が多少有利かもしれない。〝たつじんのかたな〟とムラマサならクリティカルヒット能力もあるしね。

さて、そこで理想のパーティーは？　というわけだが、とりあえず、サムライをパーティーに入れることをおすすめしておく。中盤で比較的入手しやすい〝たつじんのかたな〟を装備するとずいぶん楽になるのだ。それに、有効な防御呪文、コルツを唱えられるのも大きい。最初からサムライを入れるのはつらいが、人間で中立のファイターを作っておくとか、ボーナスポイントによっては最初から作っておくなど工夫しよう。

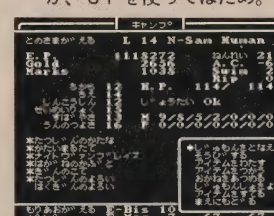
それから防具の点で、ファイターと並んでロードが非常に優遇されていることもつけ加えておこう。

Q2 注意すべき呪いのアイテムを知っておきたい

A 今回は、少々変わったアイテムが多いという点も特徴のひとつに数えられる。使えそうでも呪われていたり、呪われていても役に立ったり。武器ではまず、〝デスアックス〟。攻撃力は大きいが、呪われている上にSPで即死亡。〝ソウルスティーラー〟も大差なし。逆に〝しにがみのつえ〟は、SPさえ解放しなければ強力だしバディーも使える。その他に名前で間違えそうなものとして〝ブラックブレイド〟が役立たず、逆に〝ファウストハルバード〟が有用。

防具ではなんといっても〝はくぎんのよろい〟。鎧としてはゴミだが、SPはなんとHP全回復。装備可能者しか使えないが、ブレイクの危険もなく、超便利だ。

指輪類では〝ひすい〜〟が役立たず。〝こどく〜〟は即SPを使って捨てよう。〝どくろ〜〟は悪のキャラに装備するとAC－1だが、SPを使ってはだめ。



←装備は慎重に。特に〝はくぎんのよろい〟を使う時注意

Q3 新魔法の使えるもの使えないものを教えて

A ここではとりあえず、FC版『3』で採用されているものは新魔法に加えないものとして話を進めよう。まず第一に、防御呪文のコルツを挙げておきたい。要するにパーティーに呪文のキャンセル力を与える呪文で、バマツ同様に重ねがけが効くのがミソ。強力な呪文を使い、しかもモンティノが効きにくいボス戦では必須だ。なんと、ブレス攻撃にも有効だ。

次に、NPCと仲良くできる呪文、カツ。出会ったら即唱えるのが原則だが、効かない相手もいる。それはかける必要がないのであって、しつこくかけているとかえって怒らせることもあるので注意。

バモルディ、ソコルディといった召喚呪文も有効。呼びだしたモンスターは、攻撃の助けとなるだけでなく、盾にもなってくれる。

その他、ボラツ、ロクドといった石化の呪文も割と有効だ。

その他の便利な新魔法

デスト	鍵のかかった扉を開ける。だたし、特定の鍵を要する扉では無効。盗賊の「はずす」よりも高確率だ。
リトフェイト	ピット等の罠を回避できる。マポーフィック同様、迷宮に入ったら、まずかけておく習慣をつけよう。
マモグレフ	メンバーひとりのACを10低下させる。前列に僧侶がいて攻撃力の高い敵に会った時など、意外に有効。
アブリエル	いくらレベルが上がっても覚えない？　その通り。シナリオの核心に触れる特殊で重要な呪文なのだ。
ロクトフェイト	今回から、アイテムは失わない。ただし、一度唱えると忘れてしまい、覚え直す必要がある。便利。
ラバディ	HP吸引の呪文。マバディ＋ディアルマというイメージで便利そうだが、当然失敗することも多い。

Q4 射程の概念がわかりにくい武器の有効な使い方は？

A まずいえることは、前衛の戦士系キャラについては何も考えなくていい、ということ。単純に装備できる最強の武器を身につけよう。2グループめまで攻撃できれば十分だ。ただし、大きな差がない場合は無論射程の長いものを選んだ方がいい。また同じ前衛でも、僧侶がいる場合、自然射程Sの武器を持つことが多くなる。その場合、3グループめまで攻撃できるので、呪文攻撃の生き残りを叩くべき。

後列のシーフには弓の類を。どうせ大した攻撃力は得られないので、細かいことを気にしてもしょうがない。魔法使い専用の弓もあるが、これも同じ。要はそんなに意識しなくてもいいってことだね。



←こうしていちばん強い敵が後方にまわってしまうことも

Q5 新しいワナの中でも、特に注意すべきものを教えて！

A ＃5になっての、いくつかある大きな変更点のひとつがこのワナ。以前と同じものはテレポーターくらいで、そのほかはすべて違うものになっている。比較してみると、タチの悪いものが増えている。その中でも、特に注意しなければならないのが、まずサイオニック。これはキャラクターのパラメータを下げるもので、小エナジードレインといっていいくらい。次に恐ろしいのが、エレクトリックボルト。ワナをはずすのに失敗すると、一瞬にしてキャラクターが灰になる。それに似たワナで石化してしまうのが、悪魔の目玉。僧侶系の呪文を使うキャラクターが、これらにやられないようにしよう。



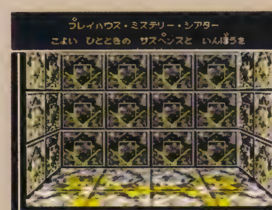
←凶悪なワナが多くなった宝箱。盗賊の責任が重くなった

Q6 マンフレッティの店、プレイハウスミステリーシアターの正体は？

A 高い金と引換えに得られるスリルとサスペンス。……といえば聞こえはいいが、金を払って窮地に陥ったのではまったく割に合わない。ビッグマックスさんも、「ぜひ」とかいってすすめておいて「死んでしまいます」もないもんだ。結局これは、たちの悪いトラップに過ぎないのだが、デュマピックによるマップが完成しない、とお嘆きの人も多いのではないか。一度入ってしまうと魔法が使えなくなり、四方に対象形をした狭い部屋の中で堂々巡り。しかも中央にはダメージを受けるトラップが。確かに血も凍る恐怖は味わえるかもしれない（今回はクイックセーブがあるから実はそうでもないが）。

結論からいえば、ここには入ってはいけない。それだけだ。パソコン版では脱出法がなくもなかったらしいが、ＳＦＣ版では今のところ発見されていない。たとえいったん冒険を中断し、再開したところでやっぱり呪文は使えないのだ。と、いうことはどういうことかというと、万一中に入ってしまっても絶対にセーブしてはいけないということである。冒険の中断も自動的にセーブされるのでご法度。

もしセーブしてしまったらどうなるか。そのパーティーは全員再起不能となるのだ。ロストならまだいい。大理石の泉へ行けば回復できる。しかし、こうなってしまってはもはやどうにもならないのだ。



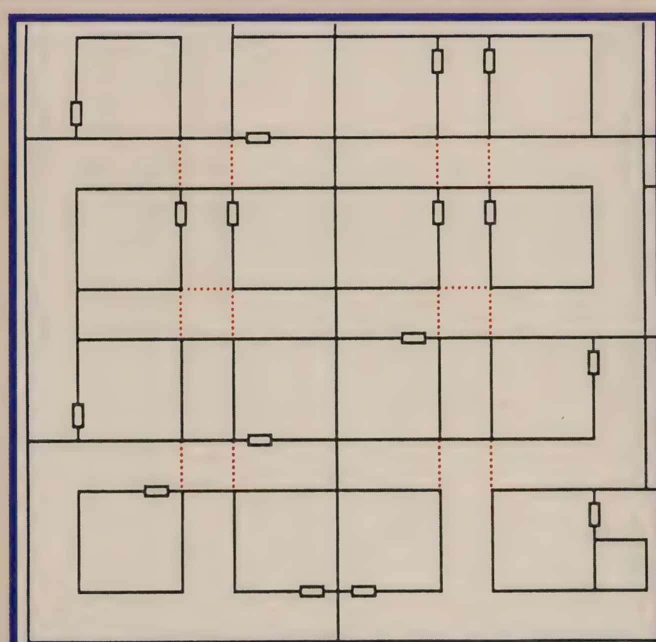
←入口に立つことさえ恐ろしい。ここには絶対近づくな！

Q7 ルーンに会いに行く迷路のぬけ方がわからない

A 迷路というのは、正確にいうとＢ４Ｆの「ジグゾーしんたくぎんこう」と「かがみのひろま」のこと。ルーンに会うための多くの苦労を思えば、ここのぬけ方など簡単な部類かもしれない。しかし、イベントの具体的なクリア方法はまだ明かせないので、せめてそれくらいでも説明しておくことにしよう。

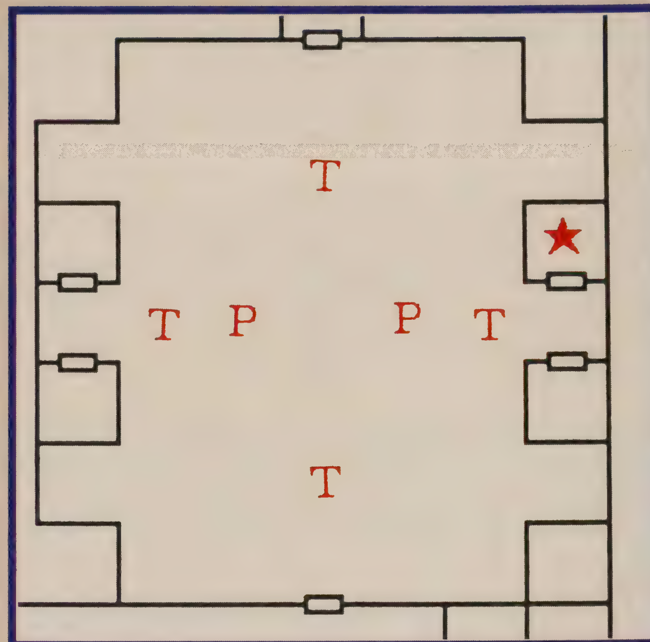
まず「ジグゾーしんたくぎんこう」。やみくも進んでも混乱するばかりなので、原理だけは理解しておこう。まず、それぞれの交差点で４つの円盤を選ぶ前の状態で見えているルートに進むと、部屋の中に黒い円盤（スイッチ）が見つかる。ダミーもあるが、これを作動させても影響はない。スイッチを作動させたら交差点に戻り、最初に見えていたのと別のルートが現れる円盤を選ぶ。あとはその繰り返し。実は簡単なのだ。

「かがみのひろま」の方は、もうちょっと難しい。要するに見えない壁があちこちにあって、限られたルートでしか進めないのだ。マップを作れば簡単で、その見えない壁がある場所をマップに書きこんで、これを避けるようにして進んで行こう。要は地道にマッピング（オートじゃダメ）すればいいことなんだけどね。



Q8 スナッチに会えないけれど いったいどこにいるの？

A Ｂ５Ｆに登場するＮＰＣたちは、事情通ばかり。逆に必須アイテムはまったくないのだけれど、実際問題として、スナッチの話を聞かなければルーンに会うために必要な重要情報が得られないのだ。しかし、そもそもゲーム中では、スナッチの居場所はおろか、そういう人物がいるという情報さえ聞かない。実は、スパークのアヒルとレノラのいう「どろぼう」というのが彼のことなのだが、それにしてもどこにいるのか。ヒントの出しようもないのではっきり答を書いてしまうが、Ｂ５Ｆの「きょうらんのへや」の中にある１×１の小部屋（右図星印）に潜んでいるのだ。ところがこの小部屋、扉の前まで行くと「ズンチャッチャ」と音がして、勝手に付近のランダム地点に移動させられてしまう。それではどうやって小部屋に入るかというと、「ある場所」にシークレット・ドアがあるのだ。その具体的な場所を書くことはアスキーさんがまだ許してくれないのだが、ヒントとして、「目的の部屋に直接入る扉ではない」とだけいっておこう。それから、「ズンチャッチャ」で現在地点がわからなくなるとよくピットにハマるので、あらかじめリトフェイトをかけておくこともお忘れなく。



Q9 泳ぎの能力値の上げ方は？

A 水たまりに潜るという行為は、今度のシナリオでも有数の危険行為。ＳＷＩＭのレベルはできるだけ上げておきたいもの。そこで、泳ぎに関する便利な情報をいくつか紹介しておこう。

まず、ＳＷＩＭレベルの数値は、まんま潜れる深さに対応する。だから普通はレベル１なら深さ１に何度も浸かって練習する。より深く潜れば上達も速いが、まず溺れる。

さて、知って得する情報その１。Ｂ５Ｆ、シークレットドアの奥にある「大理石の泉」は、深さのレベルは３までながら、決して死ぬことはない（それどころかロストからでも復活できる）。情報その２。ゴムのアヒルを装備していれば、決して溺れない。

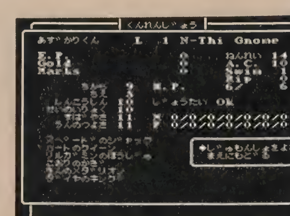
これで水たまりは恐くないね。



↑これが噂の「大理石の泉」。見つけにくいし、入口の鍵も開きにくいが、見つけてしまえばずいぶん楽になる

Q10 ４枚のカードのうち、"クラブのエース"の入手方法がわからない

A 四大元素をもっとも重要なイメージとして採用しているこのゲームでは、４つで１セットの重要アイテムが何組かある。４枚のカードもそんなアイテムのひとつだ。しかし、３枚は順調に手に入っても、４枚目がなかなか見つからない。水たまりの底のチェックなど、きちんとマップをつぶしていけば最初の３枚は自然に手に入る。それじゃあ、最後の一枚はどこに？　ということになるのだが、慌ててはいけない。最後の一枚はＢ８Ｆ、つまり最終フロアのクリア直前でやっと手に入る。



↑３枚までは揃ったんだけど、おかしいなあ。……いいや、それでいいのだ。クラブのロードはとりあえず飛ばして進め

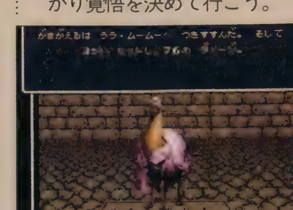
Q11 謎のキャラクター、"ラ・ラ・ムームー"について、少しでも知識がほしい

A 一説には、シナリオ中最強のモンスターともいわれるラ・ラ・ムームー。やつを倒せば、莫大な経験値とともに最高級クラスの貴重アイテムが確実に手に入るという。これは会いに行くしかないね。だけど、彼（？）の居場所はまだまだ秘密。ヒントだけ出しておくことにしよう。

ポイントは、ある特定地点からのワープで会いに行くほか方法がない、ということ。では、その特定地点とは？　そう、簡単に行ける場所のはずがないね。となると、迷宮の中でもいちばん危険で行きにくい場所のはず。これでだいたいわかるかな。

それから、普通に歩いていて見つかる場所のはずもない。どういうことか。……そう、シークレットドアも見つけなければいけないだろう。

さて、このふたつのヒントがあれば、あとは根気だけで見つけられるはず。ただし、やつの強さは想像以上。しっかり覚悟を決めて行こう。



↑こいつが幻の、ラ・ラ・ムームーだ。ありとあらゆる攻撃パターンを持つ上に、AC、HP、攻撃力が半端じゃない超強敵



半熟英雄

ああ、世界よ半熟なれ…!!

はんじゅくヒーロー

●SFC●スクウェア
●12月19日発売●9,500円(税別)

前作をはるかにしのぐノリノリのギャグと、大ボケを次々にかましてくれる主人公の魅力にイチコロ間違い無しの『半熟英雄』。今回は第三章までの攻略と、基本となるテクニックについて紹介しちゃうぞ。



マップ別攻略を学んで カ★ン★ペ★キな "半熟英雄"に!

第一章 「黒きたまごは危険な香り」





↑大臣は主人公のふがいなさに泣いてばかり。
↓ゲーム開始直後に将軍3人を敵城に向かわせる。これでOKだ



たまごの力で全土を平定したものの、その後は相も変わらずの頼りない王子と、それを支える大臣。その大臣の気苦労さえ除けば、アルマムーン国はきわめて平和だった。

だがそこに完熟クイーンなるピチピチギャルが現れ、事態をかきまぜる。彼女の目的は何なのか?

この章は練習のようなもの。1カ月の間に3人の将軍を派遣し、ナキューメラ、ジョリンギ、キカンドンの3城を取れば終ったも同然。楽だね。



第二章 〔二人の半熟英雄!?〕



完熟クイーンを倒したものの、城内は依然騒がしかった。主人公が風呂場をのぞいたり、つまみ食いをしたり……だがそれは、偽物の主人公の仕業であった。本物の主人公の顔は、これほどりりしくはない、というところから偽物だとバレたのである。

かくして偽物と本物のバトルロイヤルが繰り広げられることになる。

自分の城はマップの下にあるので、そこから左右2本に分かれる道沿いに城を占領していけばよい。

敵の本城に近いスペランザとドミノーラは、一度占領すると次々に敵部隊が攻めて来るので、守りをきちんとしておきたい。ボス城へ攻め込むときの中継地点にもなる、大事な城なのだ。

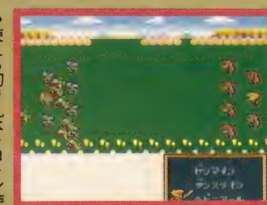
一度ボス城を出てしまえば引っ込むことはないので、ボス城を占領できる自信があれば、他の城は捨ててもいい。全力を尽くしての攻撃が必要だ。



←城の数が多くなってきたので、将軍の補充が必要となるだろう。いい将軍を狙え！

半熟コラム
第一章～第三章までの「切り札」一覧

《第一章》
- ●イッテツーン(1G)
  怒りを極限まで高め相手にぶつける技
- ●フットバース(4G)
  鍛え抜いた肉体で体当りをする技
- ●グリンボー(6G)
  敵をなだれ式に押し倒す技
- ●ビッグローラー(10G)
  全員一丸となってデングリガエシ攻撃をお見舞いする技



→使える切り札はトコトン使え！ 勝てばすべては許される

- ●カンケリン(14G)
  カン蹴りで敵の心の傷を負わせる技
- ●ノリウツール(18G)
  敵将軍に乗り移り、混乱させる技
- ●クースカン(24G)
  黄色い風で敵兵のHPを半減させる技
- ●ゼンマイン(32G)
  ゼンマイメカで敵に突っ込む技

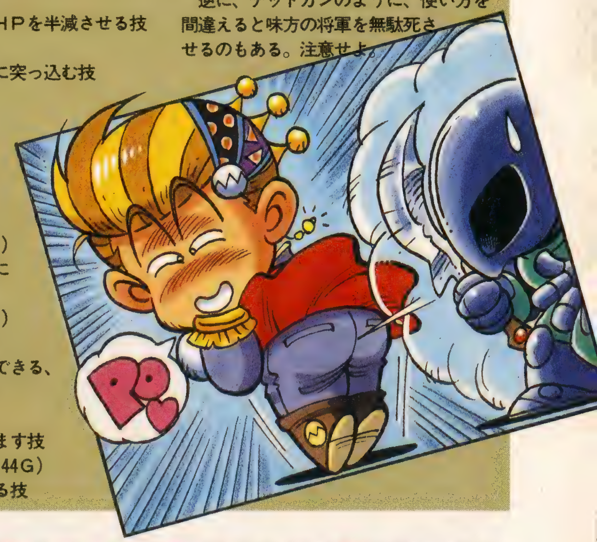
《第二章》
- ●ダイチスイム(2G)
  泳いで不意打ち
- ●ダンスライン(5G)
  踊って不意打ち
- ●グリンボー(6G)
- ●ラピニアール(12G)
  ピラニア軍団を敵に向けて解き放つ技
- ●ノリウツール(18G)
- ●ブンシーン(28G)
  一人で二人分攻撃できる、お得な技。おすすめ
- ●ミックミー(40G)
  偽の宝箱で敵をだます技
- ●ファイアーボイス(44G)
  詩で相手を攻撃する技

《第三章》
- ●ブラッキー(3G)
  黒猫を呼び出して敵に不幸を投げかける技。16tの鉄塊が敵を襲う
- ●グリンボー(6G)
- ●カルゲンジー(8G)
  軽いフットワークで舞い踊り、ハートにアタックする技
- ●ラピニアール(12G)
- ●カンケリン(14G)
- ●ブンシーン(28G)
- ●ミックミー(40G)
- ●デッドガン(48G)
  全身全霊で敵に望む、まさに捨身の荒技。使った将軍は死んでしまう

＊　＊　＊　＊

……と、これが、第三章までで使える「切り札」のすべてだ。「切り札」は、たまごを持っていない将軍でも使うことができる。特に、イッテツーンやダイチスイムなど、安くて確実にダメージを与えられるものは、まとめ買いをしておいても損はない。

逆に、デッドガンのように、使い方を間違えると味方の将軍を無駄死させるのもある。注意せよ。



エッグモンスター一覧

モンスター	技
エッグスライム	●どろどろ 通常攻撃(1回) ●ぐちゃぐちゃ 身動きを封じる(単)
コロボックル	●たたかう 効果無し ●あいさつする 通常攻撃(3回)
パリゾーゴン	●ばらす 敵HP半分(全) ●わるぐち 敵攻撃力上昇(全)
ライトきょうだい	●せかいでさいしょ 通常攻撃(2回) ●なかまわれ 目を回させる(複)
モザイクマン	●れんぞくこうげき 通常攻撃(2回) ●コマンダーX 倍返し(単)
ケロベロス	●かみつく 通常攻撃(2回) ●しっぽをふる 敵防御力半分(全)
ランプキン	●へんなおどり 敵HP半分(全) ●かぼちゃ 敵味方能力1に(全)
ウッドボール	●たいあたり 通常攻撃(1回) ●ばくはつする 玉砕する(全)
セクシーボンバー	●ダイナマイト 通常攻撃(1回) ●ミサイルくん 気絶させる(3回)
おーでーん	●ざんてつけん 通常攻撃(1回) ●グングニル ナチュラルハイにする(単)
バルーンフィンチ	●ふくらむ HPを倍にする ●シャウト 敵味方HP半分
ボルシチ	●ちゃんこ 通常攻撃(1回) ●げきからカレー 敵HPを味方に(単)
おやすみメリー	●バリカンでかる 通常攻撃(1回) ●ヴァイオリン 眠らせる(複)
さんようちゅう	●ぺろぺろなめる 眠らせる(単) ●もぐりこむ 泥人形にする(複)
ムンクゴースト	●ショポビンタ 通常攻撃(2回) ●さけび ビビらせる(複数)
メイジュース	●かるくずつき 通常攻撃(2回) ●メイクイーン 敵防御力半分(全)

第三章 ああ、戦場に散った恋の花



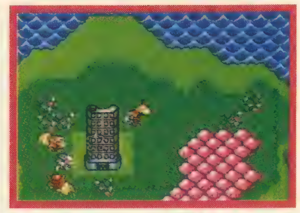
偽物の主人公を倒したものの、それはロボットだった。では実体はどこに……？　それがこの章で戦う敵なのだ。

この章のマップは、いままでのと比べてもかなり大きいし、移動を妨げる障害物もあちこちにある。長期戦を覚悟してプレイにあたろう。

一番簡単な攻略法は、これまでと同じく複数方向に同時に攻め込んでいくというやり方。将軍のやりくりが大変だが、単純なので何も考えなくてよい。

多少難しくなるが確実なのは、自分の城から伸びている道沿いに、一つ一つ城を攻め取っていくこと。具体的には、グリン、コラダイン、イーピヨル、ドンダム、メガパタ、ガバロン、バダゴーヌ、リグアの順に攻めていけばよい。ただしこの方法だと、攻めるのは楽だが、守りが多少難しくなるかもしれない。短気は損気。気長にやろう。





↑この章のラストボスは異常にカタい。数人の将軍を集めて、一斉に攻めたてろ！
←この章になると、マップも入り組んでくる。全体図で、城の状態を把握しよう

「半熟コラム」
切り札屋台・温泉・洞くつ……面白いイベントがいっぱいだ！



『半熟英雄』には、真っ赤なトウガラシくらいに刺激的なイベントが、プレイヤーを待っている。月一コマンドの時に現れたり、ある特定の場所に行くことで出てきたりなど、条件はさまざま。そのいくつかを紹介してみよう。

《切り札屋台》

ゲーム中にチャルメラの音がしたら、マップ中のどこかに屋台が出現。将軍を移動させて屋台に重ねれば、強力な切り札が買えるのだ。

《温泉》

マップ中の温泉に将軍がたどり着くと起きる。喧嘩をふっけけられたり、タダでたまごを回復させてもらったりと、いいこともあれば悪いこともある。

《洞窟》

マップ中の洞窟に将軍がたどり着くと、月一コマンドの時に結果が報告される。ハズレが多いが、当たったときのメリットも大きい。不要になった将軍を派遣しよう。

《月一コマンドでのイベント》

凶作、豊作、タダでの将軍追加などなど、その数は多い。切り札の割引セールなどもあるので、資金をあらかじめ残しておくといいだろう。備えあればうれいなし。



←月一イベント。50Gものお金が手に入る。ラッキー



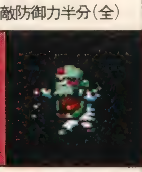
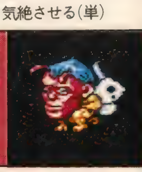
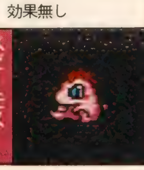
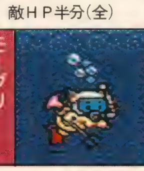


↓温泉。HPが回復。極楽気分なのだ。
←洞窟内で宝箱を発見！大儲けだぞ。



↑うまく切り札屋台を捕まえると、先の章でしか買えない切り札が安く買えるのだ

エッグモンスター一覧

モンスター		攻撃1	効果1	攻撃2	効果2
ファイナルゼリー		けんかをうる	通常攻撃(1回)	へばりつく	敵HPを味方HPに(単)
やよい		そちゃ	通常攻撃(1回)	おちゃうけ	敵防御力半分(全)
オイジュース		ずつき	通常攻撃(1回)	じゃがいも	気絶させる(単)
カメレオンマン		たべちゃうぞー	通常攻撃(1回)	とけこむぞー	味方回避率上昇
ダークエルフ		ひとだまくん	一撃必殺(単)	ダークフォース	敵命中率半分(全)
ウコカサル		なぐれっ！	効果無し	かきむしれ！	効果無し
プチデビル		とびげり	通常攻撃(1回)	リトルモアモア	敵HP半分(全)
キャンドロー		ロウをたらす	通常攻撃(1回)	かなしいはなし	悲しくさせる(複)
フラフラ		フラフラアタック	通常攻撃(1回)	バタバタアタック	通常攻撃(2回)
ゾンビ		ゾンビパンチ	味方100ダメージ	ケアル	自滅
ニンフ		うっふんウインク	気絶させる	にくたいび	通常攻撃(3回)
エルフドラゴン		かわいいツメ	通常攻撃(1回)	かわいくはばたく	敵命中率半分(全)
ドラゴンたろう		ツメとキバ	通常攻撃(2回)	キックとパンチ	通常攻撃(4回)
ベビーモス		でんぐりがえし	通常攻撃(1回)	おぶさる	敵命中率半分(全)
モーグリ		トライデント	通常攻撃(3回)	とっしん	一撃必殺(単)
ハーフドラゴン		シッポ	通常攻撃(1回)	キック	通常攻撃(2回)



基本テクニックを学んで半熟エキスパートに！



→どうせなら大臣の嬉し涙を見たいもの。ガンバルベし

『半熟英雄』では、「これさえ知っていれば３倍（当社比）は楽にプレイができるようになる」というテクニックがいくつかある。その中でも特に重要なものを五つあげてみた。これで明日から半熟エキスパート間違いなし！　どんな困難なマップでも、基本を守れば絶対に解くことができるワケだ。

①「たまご」の回復は忘れずに！

使って便利、敵が持っていなければ一方的に戦いを進められる「たまご」。だが、調子に乗って使いすぎると、使用回数がゼロになる。こうなると「たまご」も単なる飾りモノに過ぎなくなるのだ。

お払いの料金は、残り回数が何回でも、「たまご」一つにつき50G。あと２回や１回残っているのをお払いするのはもったいない気もするが、資金があればできるだけ「たまご」のお払いにつぎこもう。



←月一コマンドでたまごの回数を回復。高いが、ケチるなよ

→回復をケチっていると最後には「エッグマン」が登場する。けなげだが役に立たない。

②城の外で守るか、中で守るか。それが問題だ。





→敵の将軍がこちらに接近中！ルートは分かるから……



↑城の中でだけ使用可能な「おくので」。効果は!?

←あらかじめ進撃先に将軍を移動させる。これで迎撃ＯＫ

敵の将軍は目標の城まで一直線に攻めて来るので、その移動コースを予測できる。あらかじめそのコースに味方の将軍を移動させれば、城の外での迎撃が可能になる。

城の中で守れば城の防御力が加算されるものの、切札が使えなくなってしまう（城の中でのみ使える「おくので」はほとんど役に立たない）。

城のレベルが高ければ中で、低ければ積極的に外に出て迎撃するようにしよう。城を取られて「しまった！」と思ってからでは遅すぎるのだから。



③切り札を有効にケチらずに使おう！

「たまご」を持っていない将軍でも気軽に使える、必殺技の切り札。だが、タダではないので、むやみやたらと使用していては資金がいくらあっても足りない。

例えばブンシーンなどのように、「値段が高いが非常に強い」切り札は各章のボスとの対決に取っておく。そして通常の城攻めや敵の迎撃には、「安くて確実な戦果をあげられる」イッテツーンやダイチスイムなどを使うのだ。

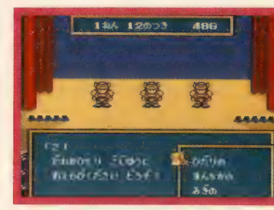


←ダイチスイムは安くてなかなか使える技。まとめ買いしておいても損はないぞ

→使った将軍が必ず死んでしまうデッドガン。使用は避けたいものだ

④将軍を適切な人数まで追加募集しよう

スタート時に配下にいる将軍は、自分自身を含めて4人に過ぎない。マップ上の城が増えてくるにつれて、将軍数の不足が気になってくる。月一コマンドでどんどん募集してしまおう。とにかく頭数を揃えるのだ。



←選んだ将軍が有能か無能かは運次第。まずは頭数を

⑤敵に休ませる間もなく連続攻撃を！

敵のボス将軍は強力なエッグモンスターを使ってくる。一対一ではまず勝ち目が無い。だが敵の「たまご」だって無敵ではない。使っていれば消耗してしまうハズだ。

敵に月一コマンドで「たまご」の回復を行わせる暇を与えず、次から次へと攻め続けて「たまご」を使わせれば、敵のエッグモンスターも次第にと弱くなっていく。最後には必ず打ち取れるぞ。将軍全員を使うくらいの意気込みが必要なのだ。



→敵のボス城を取り囲んだ将軍たち。これだけの数で攻めたてれば、きっと勝てる……ハズ

←まずは敵のたまごを浪費させる。まともに戦っても勝ち目はない

エッグモンスター一覧

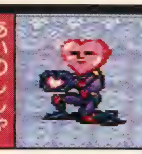
コマイヌ 
- かみつく　通常攻撃（２回）
- おどす　敵攻撃力半分（全）

ドラゴンフライ 
- チャチホコ　通常攻撃（２回）
- エビフリャー　味方防御力上昇

ローラーキラー 
- ダッシュプレス　敵全員ダメージ
- メガトンプレス　倍返し（単）

タマゴキャリー 
- うっちゃり　通常攻撃（１回）
- たまご　モンスター召喚（乱数）

ココロムシ 
- せなかにはりつく　通常攻撃（１回）
- いとをだす　身動き封じ（複）

あいのししゃ 
- あいのひかり　通常攻撃（１回）
- だきしめる　照れさせる（複）

マミー 
- ファラオのさばき　一撃必殺（単）
- ほうたいのまい　身動き封じ（単）

メトロノーム 
- もっとはやく！！　通常攻撃（２回）
- もっとおそく！！　敵命中率半分（全）

フリージボーイ 
- エアコン　敵ＨＰ半減（全）
- れいとう　凍らせる（複）

ニンニクマン 
- でまえいっちょ　通常攻撃（１回）
- ニオウンデス　敵攻撃力半減（全）

バッティングマン 
- ホームラン　一撃必殺（単）
- せんぼんノック　敵全員にダメージ

エルフ 
- こうきゅう　通常攻撃（１回）
- かえんのまい　敵を炎で包む（複）

サンドワーム 
- ドリルでほる　通常攻撃（１回）
- てぬきこうじ　通常攻撃（３回）

コーヒービート 
- マラカスビート　通常攻撃（２回）
- エスプレッソ　敵攻撃力上昇（全）

なると 
- ぎざぎざ　通常攻撃（１回）
- うずまき　目を回させる（複）

エクスカリバー 
- エクスカリバる　一撃必殺（単）
- マサムネる　通常攻撃（４回）

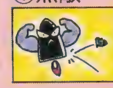
SPECIAL 役立ちコマンドデータバンク

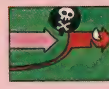
年末年始スペシャルを記念して、『ドラクエV』特集だっ!!

今年もたくさんの大作ソフトが発売されたね！　そこで有名ソフトの"役立ちコマンド"をドーンと大量に紹介しよう!!　普段はテク道場で活躍するシュガー健政も、特別に手伝いに来てくれているぞ！



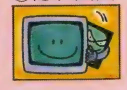
コマンドタイプ

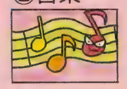
①無敵

マイキャラが無敵になり、死なないヤラレない

②コンティニュー

ゲームオーバー時に続きができる回数を増加

③画セレクト

プレイしたい面を選び、そこからプレイできる

④隠れ画面

通常プレイでは見れない画面を出すことが可能

⑤音楽

ゲーム中に使われているＢＧＭやＳＥを聞ける

⑥バグ

プログラム上のミスを誘発。変な画面を出せる

⑦増殖

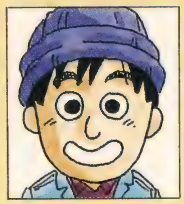
マイキャラクターの残数を増やすことができる

その他

以上７項目のどれにも属さない技を指している



●たかちん


↑先月号から本誌に登場。おもにＤＱを担当中です

ウィス！　みんな、『ドラクエＶ』のいろんな情報をありがと。もう少し集まれば、もう一度ドーンと紹介できるので、Ｖの追加情報待っているぜぃ。今回は〝役コマ″での登場となったわけなのでよろしくね。ではさっそく、『Ｖ』の〝役コマ″をドーンと紹介しよう。

堂々5ページ大特集!!



千葉県・吉川誠治

幼年期	青年期	壮年期

役立ち度 —— A

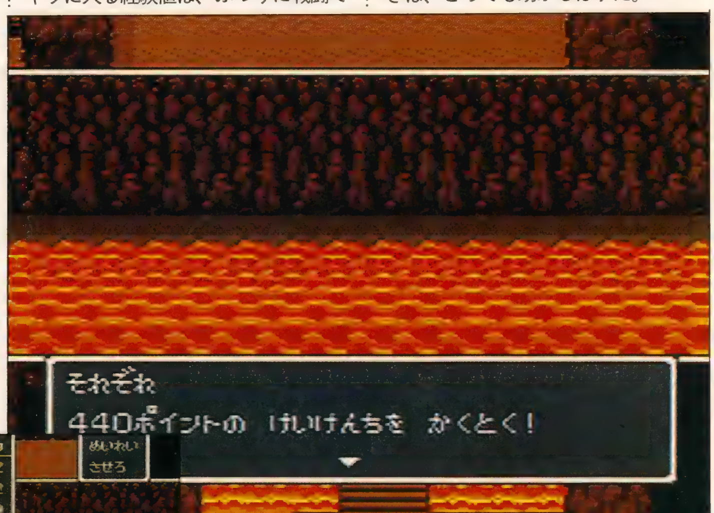
●通常の数倍の経験値を入手する、お得な攻撃方法だ

モンスターと戦闘し、戦いに勝つと入る経験値を、通常の数倍も入手できるお得な方法だ。成功させるには、以下の３つの条件をすべて揃えること。

まず、敵モンスターが２グループ以上登場していること。第２に、仲間に指示する作戦が〝めいれいさせろ″であること、最後に、戦闘に参加している各キャラクターがそれぞれ聖水を持っていて、戦闘で使用可能な状態であることだ。

条件がすべて揃っているなら、次に説明するとおりに戦闘を行なおう。まず、１匹のモンスターを聖水でトドメをさすようにする。注意する点として、このときのターンは全員、聖水でそのモンスターを攻撃目標としていることだ。聖水を使って倒したら、あとは残っているモンスターを通常攻撃や呪文などを使って、ふつうに攻撃し全滅させればいい。

こうして戦闘を終了させると、各キャラに入る経験値は、ふつうに戦闘で倒したときのなんと３倍！　効果的に経験値が入るので、パーティー内にレベルが伸び悩んでいるキャラがいるときは、とっても助かるはずだ。



↑聖水で倒したモンスターの、通常の３倍で経験値が手に入るというわけだ





↑→ある程度のダメージは通常攻撃で可。ただしトドメはかならず聖水で１匹倒したら、後は通常攻撃でガンガンダメージを与えて倒そう！

条　件
●2グループ以上モンスターが登場している
●作戦は〝めいれいさせろ″
●聖水でトドメを刺す

埼玉県・嶋澤和重

幼年期　青年期　壮年期

役立ち度――B

●幻のモンスター、〝きせきのつるぎ〟の呼び出し法

この特殊なモンスターを登場させる条件はまず、ドロヌーバなど仲間を呼びやすい敵に出会うこと、２匹以上出現していること、そして聖水を大量に持っており、戦闘で使うことができることだ。そして作戦を、自分が直接指示できるように〝めいれいさせろ〟にしておこう。以上の条件がすべて整っていれば、発生させることができるぞ。

敵と出会ったらまず、仲間のひとりが敵を一撃で倒すように命令を与える。そのほかのキャラは聖水で攻撃を加えるようにすること。一撃で１匹目を倒し、聖水を使用すると、画面がバグったような状態となるはず。これ以降、敵が仲間を呼ぶと〝きせきのつるぎ〟というモンスターが登場することになるというわけだ。

モンスター、〝きせきのつるぎ〟は呪文が全く効かないので注意。ただ、HPは高くはないので聖水を〝道具〟で使ったり、どくばりで確実にダメージを与えていけば倒せるはずだ。経験値は１体につき8000近く手に入るので、物語の序盤で登場させ、経験値稼ぎにするといいだろう。ドロヌーバやスモールグールなどが比較的成功しやすいようだが、まものつかいはできないようだ。幻のモンスターを、ぜひ呼び出して倒してみよう！

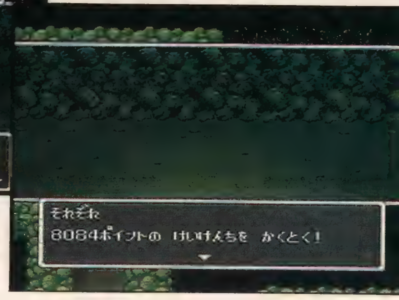
↓マドハンドなど、仲間をすぐ呼ぶ敵と戦おう





↑登場したモンスターのうち、１匹だけ一撃で倒す。他のメンバーは通常攻撃で戦う。ただし敵を全滅させないよう注意してコマンドを選ぼう

↓画面がバグるが、プレイに支障はないのでだいじょうぶ。モンスターの真の姿が現われないのが残念



山形県・林正憲

幼年期　青年期　壮年期

役立ち度――C

●マドハンドを使って経験値を大量に稼ごう！

『Ｖ』にも『Ⅲ』、『Ⅳ』同様、マドハンドが登場する。そこで、すぐに仲間を呼ぶマドハンドの特徴を逆に生かして、効果的に経験値を稼ぐ方法だ。

マドハンドが出現しやすい場所で動きまわり、意識的に出現させる。出現したら、作戦を〝めいれいさせろ〟にし、自分が作戦をたてるようにしよう。

敵が複数登場したら、こちらがやられないように全力で戦う。そして最後の１匹になったら、ルカニなど防御系の呪文を唱えて相手の攻撃に備え、敵が仲間を呼ぶのをひたすら待つのだ。呼び出したモンスターを確実に倒していけば、経験値を楽に、大量に稼ぐことができるぞ。

ただし、注意しなければならないのは、主人公たちがまれに出す「会心の一撃」。これを出してしまうと、マドハンドに仲間を呼ぶひまを与える前に全滅させてしまうことになりかねない。そこで、それを防ぐためには、１匹だけ残すのではなく、つねに２匹のマドハンドが残るように気を付けて戦う方がいいかもしれない。

ふだんなら「快感！」の「会心の一撃」も、こういう時に限ってはうらめしいくさえ感じてしまう。人間って勝手。





↑AIにすると、仲間が強力な呪文を唱え、全滅させてしまう



↑←全滅させないようにずるゴーレムを呼ぶことも



←いいかげんHP、MPが尽きたら戦いを終わらす。経験値はものすごい目が入るぞ！

茨城県・杉本建

幼年期　青年期　壮年期

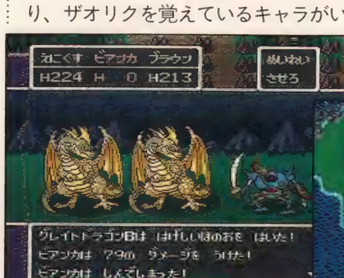
役立ち度――C

●死んだ人間キャラを教会以外でタダで生き返る

物語中盤に登場する、サラボナという町がある。ここにルドマンという男の大きな屋敷がある。もし、ルドマンの屋敷に行くことができて、なおかつ見方の人間キャラで死んでいる者がいれば、屋敷に入れろ。中に入った瞬間に、死んでしまっているキャラを完全に復活させてくれるぞ。

もちろんHP、MPは最高値まで全回復！　お金もタダ。町には教会があるが、こちらはお金を払うことがなくなるのでとっても経済的というわけだ。

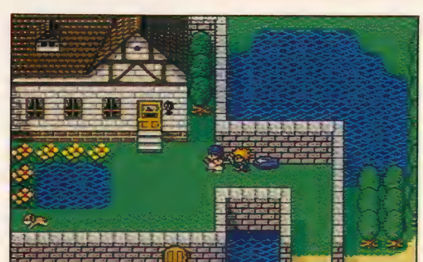
主人公がザオラルを覚えていなかったり、ザオリクを覚えているキャラがいない、アイテムを購入したばかりで持ち金が乏しいなどの状態であるときは、とくに役立つはずだ。冒険が非常に楽になるのに間違いない！　浮かせたお金を装備の購入にあてたり、カジノのチケット代にしてしまおう。



↑物語も中盤を過ぎると、一瞬の油断でモンスターにやられてしまうことが多い

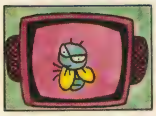


→ルドマンの屋敷は町で一番大きな建物だ。噴水の左上にある



←中に入るとかんおけ状態のキャラが復活――HP、MPも全快だ!!





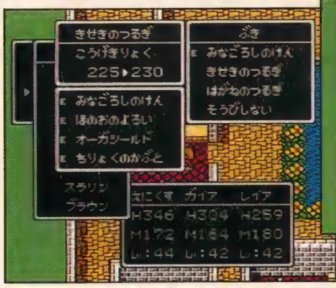
埼玉県・川崎剛士

幼年期	青年期	壮年期

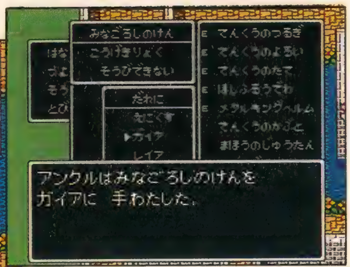
役立ち度 D

●呪いのアイテムをはずすのにもう教会はいらない！

ドラクエⅠから登場している呪いのアイテム。シリーズを通して主人公たちを悩ませつづけてきた。ドラクエⅣで呪いのアイテムをはずすには、教会に行って呪いを解いてもらうか、シャナクの呪文をとなえなければならなかった。でもドラクエⅤなら呪いのアイテムをはずすのなんて、とっても簡単。だから、もし間違って呪いのアイテムを装備してしまっても、あわてずに対処しよう。対処法は装備からはずしてしまえばいいのだ。あるいは、わたすコマンドを使って、仲間の誰かにわたせばオーケー。青年期の後半から呪いのアイテムは出てくるけど、この役立ちコマンドさえおぼえておけば大丈夫！ なにも恐いものはないね。呪われると攻撃力や守備力、すばやさが下がってしまう。その後の戦闘がつらくなってしまうので、呪いのアイテムなんてパッパッとはずして、戦闘力フルパワーで戦いに挑もう。１度装備して呪われたアイテムを、もう１度装備してしまうなんてバカなまねをしないようにね。



↑すぐにはずせ！



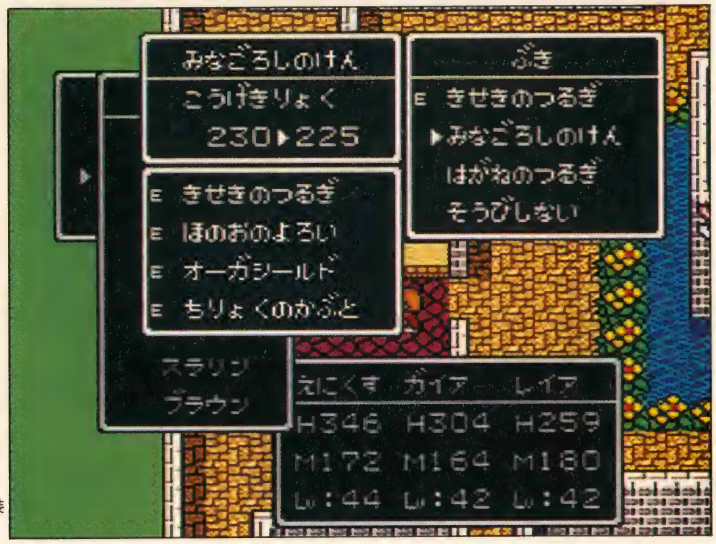
↑呪いのアイテムははずしてもなくならない。装備せずに、さっさと売りさばいてしまおう

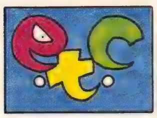
●呪いのアイテム一覧

もろはのつるぎ
みなごろしの剣
まじんのよろい
さまようよろい
はめつのたて



↑「みなごろしのけん」は呪われた武器だ。敵全員を攻撃できるけれど、防御力が０になってしまう





岐阜県・中町義行

幼年期	青年期	壮年期

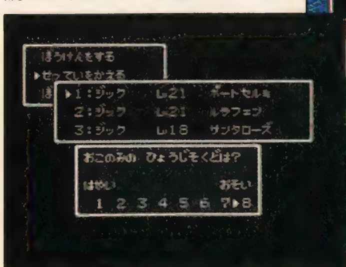
役立ち度 B

●自分のペースでメッセージを読もう！

メッセージスピードを変えることができるけれど、はやくすると目が追い付いていかずに大事な所を見逃してしまい、おそくすると戦闘がなかなか進まなくてイライラしてしまう。そんな悩みを持つ人たちは、メッセージスピードを一番おそい８にして、連射機能がついたコントローラーを使おう。連射機能をオンにしてボタンを押せば、戦闘は気持ちよく進む。大事なメッセージを読むときはボタンを離せばいい。これでメッセージスピードは思いのまま。気分よくプレイできるぞ。ただし、連射機能つきのコントローラーを持ってなければならないのが難点。



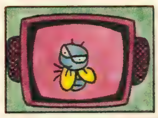
↑大事な情報を見逃してしまうとたいへんだ



↑そこで冒険が始まる前に表示速度を変更しておく。コントローラーも忘れずに



←弱いモンスターとの戦闘はボタンを押しっぱなしでオーケーだ



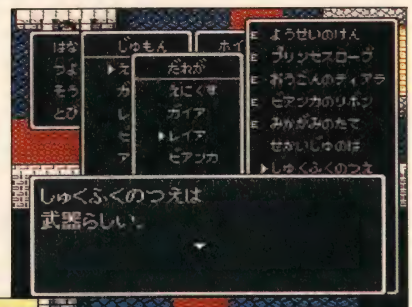
愛知県・山本洋三

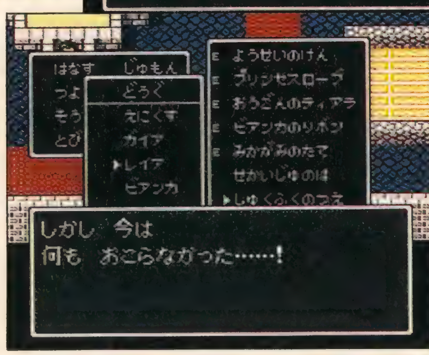
幼年期	青年期	壮年期

役立ち度 B

●MPを消費しないでアイテムを鑑定する！

インパスの呪文をとなえればどんなアイテムなのかわかるけど、MPがもったいないよね。そこでインパスを使わずに、アイテムの鑑定をする方法を紹介しよう。アイテムを使ったあとに表示されるメッセージで、どんなアイテムなのかがわかってしまうのだ。アイテムを入手したら、さっそく１度使ってみる。『ここではなにもおこらなかった』と表示されたら特定の場所で使うアイテム。もうひとつは『いまはなにもおこらなかった』というメッセージがでたら戦闘中に使うと効果のあるアイテムなのだ。特定の場所で使うアイテムには『いかづちの杖』などがある。戦闘中に使うと効果があるのは『天空のつるぎ』などだ。しっかりとおぼえて、MPを無駄使いしないように。





↑このメッセージがでたら、次は戦闘中に使ってみよう。なにか特殊効果が得られるぞ

神奈川県・V-MAX

幼年期　青年期　壮年期

役立ち度 D

●勝った分のコインを手に入れることができない！

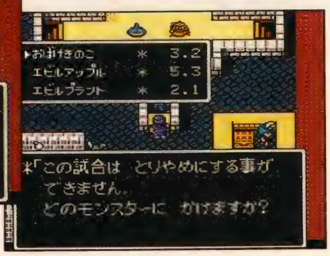
カジノで勝ってもコインをもらえないという、泣けちゃいそうなコマンドがあるのだ。やり方は簡単。格闘場へ行って、これだ！　というモンスターにかける。戦いのあいだは自分のかけたモンスターが勝つように祈り続けよう、そして、モンスターが勝ったら、獲得したコインを次の試合に持ち越すのだ!!　こうなったら必ず次の試合にもかけなければならないぞ。対戦表を見て気にいらない試合でも抜けることはできない。もう1度かけて勝つか、試合中にコインをあきらめて立ち去るしかない。ついてるからといって調子にのると痛いめにあうのだ。



↑かけたモンスターが勝った！　モンスターをほめてやりたいね。コインが手に入るぞ



↑→もう1試合かけようと思ってコインを持ち越すと…。いやでもかけなければならないのだ



東京都・大栗グーリー

幼年期　青年期　壮年期

役立ち度 A

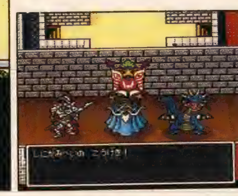
●誰にでも勝てる！　スライムレース必勝法!!

高確率でスライムレースに勝てる方法があるぞ！　まず格闘場に行ってコインをかける。Bボタンを押して途中でやめてから、スライムレースを始めるのだ。するとかけ率はいつもいっしょになる。そこで1－2と2－5に持っているコインを全部かけてしまえ！　1－2のほうが当たる確率が高いので1－2におもいっきりかけて、2－5は保険として少なめでいい、ふたつの倍率は10倍。99枚かければ990枚になるぞ。これでグリンガムのむちもや手に入れることができるね。

→グリンガムのムチは25万枚で取り替えてくれる。二千五百やれば買えるぞ



←コインは何枚でもいいので、1枚かければ十分だ



↓全財産をつぎこんでもコインを買い込むのだ



↑すぐにやめてしまおう。こんなところに用はないぞ





↑必ず勝つので心配しなくていいぞ。コインの山はすぐだ

岩手県・丸見えロボダッチ

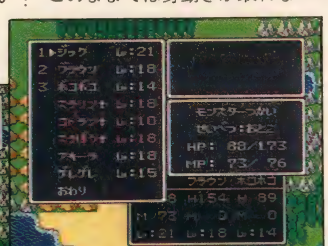
幼年期　青年期　壮年期

役立ち度 C

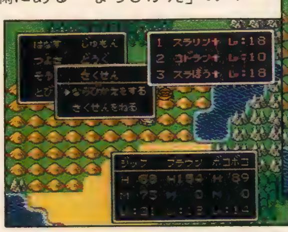
●怪奇!?　死者で構成されたパーティー

4人以上のパーティー編成で、馬車を持っていればすぐできちゃう、ちょっとしたお遊びを紹介しよう。まずは、パーティーいるメンバーを3人、死んでいる状態にする。そうしたら、作戦の欄にある「ならびかえ」のコマンドで死んでいるメンバーだけ馬車から出せばいい。すると棺桶が3つ並んでいる状態になる。しかし残念ながら、このままでは身動きが取れないのだ。

←死者が3人になったら準備はオーケー。3人を馬車から出そう



→敵に飛び込んでも、まずは殺されないと始まらない







←↑棺桶が3つあるだけのパーティーなんて、何だか薄気味悪い感じがするよね

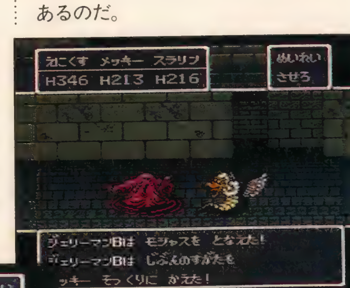
埼玉県・田村象太郎

幼年期　青年期　壮年期

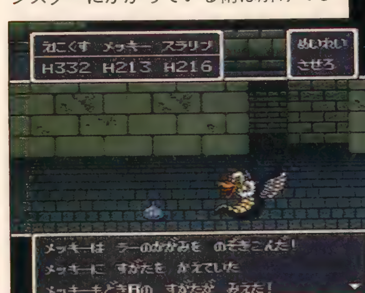
役立ち度 A

●ラーの鏡のもうひとつの使い方発見！

モシャスの呪文を使って自分の姿に攻撃してくる敵っているよね。変身しなければたいして強くもないくせ……と思っている人は、この方法を使って戦うといいぞ。戦闘中に敵のモンスターがモシャスを唱えたら、すぐに〝どうぐ〟コマンドで「ラーのかがみ」を使おう。そうすると、真実を写しだす鏡には、変身する前の正体がちゃんと見えるのだ。もちろん、その時点でモンスターにかかっている術は解けてしまうから、そこを一気に攻撃してしまえば楽勝なのだ。ラーの鏡は預けたりせずに、持って歩くこと便利なこともあるのだ。



↑モシャスの呪文を多用する敵が出現したらチャンスなのだ。唱えてくるのを待とう



↑ウインドウのコメントからすると、ちゃんと考えて設計されたものだということがわかるのだ



●インパスに隠されたもうひとつの効果

愛媛県・上島俊幸

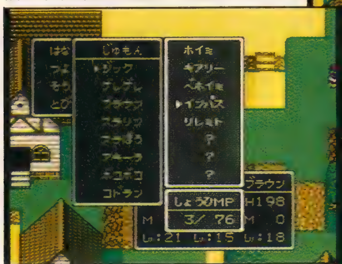
幼年期	青年期	壮年期

役立ち度 B

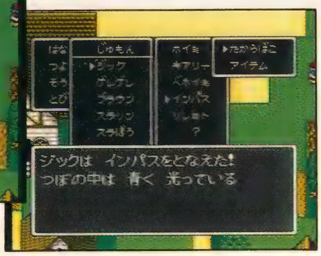
もともとは、宝箱のトラップを調べるための呪文だったのに、道具の効果などを鑑定できるようになったインパス。冒険中、新しい武器が手に入った時などにはとりあえず使ってみちゃうよね。この呪文にはもうひとつの効果が隠されていたのだ。なんと町の中などにあるツボに何か入っているかどうか確認できるのだ。呪文を唱えると、宝箱の時と同じように手持ちのアイテムの確認か、宝箱の確認かを選択するウインドウが開くのだ。そこで宝箱の方を選ぶだけでいい。注意するのは、インパスではアイテムは取れていないこと。見つけたものはちゃんと取ろう。



↑いかにも何か隠されていそうなツボがあるぞ



↑消費するMP量は3なので、そんなに大きな無駄遣いではない。どんどん使ってみよう



←"しらべる"のコマンドで探しても効果は最終的には一緒なんだけどね

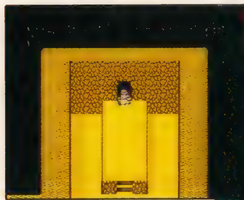
●主人公の船の形が変化する!?

京都府・前成人

幼年期	青年期	壮年期

役立ち度 D

冒険を快適に進めてくれる船だけど、使い方によっては想像もつかないような形に変形してしまうことが判明したぞ。まず、トロッコのある洞窟に入ってすぐ出る。ちょっとでも入ればすぐ出てしまっても構わないぞ。その後、魔法のじゅうたんで船のある所まで行き、船に乗るとなんだか変な形になってしまうのだ。その状態で海の敵と戦い、陸に上がってもう1回戦闘してから船に乗ると、なんとパーティーの先頭のキャラの形に変形してしまうのだ。



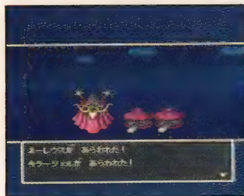
↑トロッコのある洞窟には、一歩でも踏み入れればいい



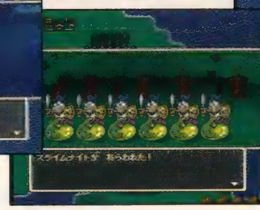
↓移動にルーラを使うと無効になるので要注意



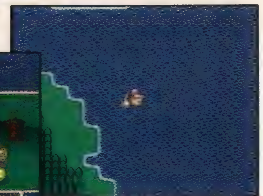
↑なんだか変形してしまった船だが、これからが本番



↑海と陸で、戦闘を行なう。一回づつ戦えば十分だぞ



↓ちなみに船は、ルーラを唱えると直るのだ



↑ご覧の通り、主人公に変身してしまったのだ!!

●キメラの翼で大脱出だ!!

神奈川県・亘善

幼年期	青年期	壮年期

役立ち度 A

どんなゲームでも敵に歯が立たないうえに、逃げることもできないという状況に追い込まれることがあると思う。とてもイライラするそんな状況を「V」では簡単に抜け出す方法があるのだ。フィールド上での戦闘時に〝どうぐ〟のコマンドを選び、「キメラのつばさ」を使えばいいのだ。そうすれば戦闘前の最後にセーブした町まで戻ることができるのだ。これを知っていれば、逃げ切れなくて全滅することはなくなるので、常にひとつは「キメラのつばさ」を持っているように心掛けよう。ただしこの技、フィールド画面でしか通用しないのでその点だけは気をつけること。



↑レベルの違い過ぎる敵と遭遇したり、戦っていて、危ない状況になったら使おう





↑→道具でキメラの翼を使うだけでいい。徒歩で遠くへ行こうとしている時に使うと悲惨だぞ

●好んで外に寝る奴を発見したぞ!

静岡県・菅原パピー

幼年期	青年期	壮年期

役立ち度 D

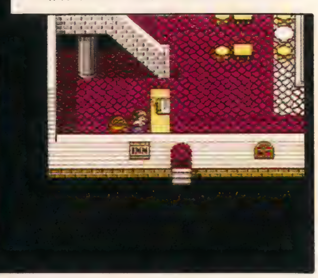
ポートセルミの町には、立派な宿屋があるよね。その宿屋ではなんとも寝相の悪い寝かたができるのだ。やり方は簡単。受け付けのお姉さんと話しかける時に、カウンターを挟んで話すのではなく、後から回り込んで話をしよう。その時の方向はお姉さんから向かって右側から話しかけるのがポイント。そのまま会話して、泊ってしまえばいい。朝、起きるとなんとパーティーの最後尾にいる人は、宿屋のカベにめり込んでしまっているのだ! 別に得するわけじゃないけど、意外と笑えるので一度ためすくらいの価値はあるよ。ちなみに宿代は3名様1泊80Gなり。



↑通常はカウンター越しに話しかけるが…



→朝になると、パーティーの一番後にいた人が壁に挟まれているぞ!



↑ちょっとひねくれて後をまわりこんで、壁際の方から話し掛けて泊まればいいのだ

使用ソフト	ストリートファイターII
役立ち度	A

●'92年度のSFC最高傑作をもっと楽しむ方法!!

ただでさえおもしろい『ストII』を、さらに楽しむコマンド技。まず電源を入れて'CAPCON'の文字が出現してから消えるまでのあいだに、✚ボタンの下、Rボタン、✚ボタンの上、Lボタン、Yボタン、Bボタン、Xボタン、Aボタンの順に入力しよう。友達との実力勝負には



→カプコンロゴが消えるまでに入力を済ませるように



←この画面になったら見事成功。ブルーのバックになるまで、コマンドを試し続けるのだ

欠かせない、同じキャラを使った対戦ができるようになるぞ！

ただし、短時間ですべてのボタンを押さなければならないので、慣れないうちはなかなか成功しない。まぁ、これはかりは何回も練習してカラダで覚えるしかないって感じかな。ちなみにコマンド入力が成功すると、"ピロリ～ン♪"というサウンドとともにタイトル画面のバックが、黒から青へと変化するのでスグ解るよ。なお、コマンド入力後にⅠPモードをプレイすると、たまにコンピュータ側のキャラの色が変わっている場合があるんだ。



←ダルシム対ダルシム。こうなると人間どうしの闘いって感じがしないね

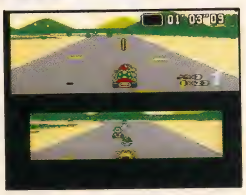
使用ソフト	マリオカート
役立ち度	A

●友達相手に使うと、絶好されちゃうテクニック!!

GPモードでの技。レース中、甲羅（緑）かバナナを取った場合、甲羅は前方へ、バナナはその場に置いていく。でも使用時にある操作をすると、甲羅をその場に、バナナを前方に飛ばせるぞ。右の写真を参考にLet'sトライ！



←うまく使いわけていけば、スペシャルカップも楽勝



→甲羅を入手したら、✚ボタンの下を押しながらAボタン。その場に置いていくことができるぞ



←バナナを飛ばすには✚ボタンの上を押しながら、同じくAボタンを押せばよい

使用ソフト	マリオペイント
役立ち度	B

●開始直後、とっても素敵なおまけコマンド発見！

ゲーム中にいろいろと楽しませてくれる、『マリオペイント』。なんと、タイトル画面でも遊べちゃうことを知っていたかな？　やり方は簡単。タイトル画面に出ている、'MARIOPAINT™'のロゴを一文字ずつクィックするだけなのだ。文字10コすべて、それぞれ違ったユーモアたっぷりの演出を、見せてくれる。トクした気分だね。



←"P"のクイック後、出現する流れ星をまたクイックすると、いろんなキャラが降ってくるよ



↑4文字目の"I"をクィックしたところ

使用ソフト	魂斗羅スピリッツ
役立ち度	超A

●クリアに必要不可欠な、便利コマンド大紹介!!

タイトル画面で入力する便利コマンドをふたつ紹介しよう。✚ボタンの下、右下、右＋スタートボタンの順にボタン入力すると、残数が30人に増える。

お次はラウンドセレクト。下、左下、左＋スタートの順に押せばよい。



→さらに面セレまでついている。もちろん2人用でも、このコマンドは使用することが可能だよ



←成功すると、ちゃ～んと30人に増えている。これなら、クリアするのもラクってもんだ



←30人増やしてラウンド6を選び、それをさらに2人用でプレイすれば、エンディングも近いぜ

使用ソフト	スーパー桃太郎電鉄II
役立ち度	C

●18才未満は使用禁止!?　ちょっとHな隠し画面

な、なんと、女湯を覗くことができるのだ。気になる方法は、とにかくゲームを11月まで進め、11月になったら、北海道"ニセコ"の下にある３つの温泉を地域データで調べるだけ。ギャルいっぱいの入浴シーンは、思わずムフ♡



←この場所の温泉を地域データで調べればよい



→ただ女湯シーンが見たい人は、はじめてモードを選択すると、すぐゲームが始められるぞ



→おまちかねの女湯シーン。ただ、11月以外では見ることができないのが残念、無念

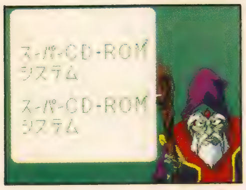
使用ソフト	天外魔境Ⅱ　卍丸
役立ち度	B

●超大作RPGのなにかと便利なコマンド紹介

知っての通り、このゲームはスーパーシステムカードか、ディオを使用しないとプレイできないよね。では、旧システムのカードを使った場合どうなるか。なんと、ゲームに出てくるあの三博士が登場して、スーパーシステムカードで遊んでくれ、と注意されちゃうのだ。



→電源入れてランを押したらすぐ、Ⅰボタンを押し続けると、すぐコンティニュー画面になるぞ



←旧カードなら、バージョン1.0でも2.1でもよい。簡単に見ることができるぞ。


←ゲーム中、宿屋に泊まらずに記録してリセット。再開すると、体力、技が全快しているのだ

使用ソフト	ドルアーガの搭
役立ち度	C

●なつかしの名作アクションに隠されたコマンド

ちょこっと便利なパスワード技。1面をクリアしたら、パスワードを入力しよう。このときにパスワードの8文字目をF、15文字目をYにする。すると、ボーナスポイントが増えているってワケ。ほかにもサウンドセレクトがあるが、写真に方法を記入したのでそれを参考にチャレンジしてくれ。



→同じサウンドセレクト。セレクトとⅠ、Ⅱボタンを同時に押すだけ。曲を自由に変更できるぞ



←ナムコのロゴの表示画面でセレクトとⅡボタンを同時に押すと、サウンドセレクトができる



←タイトル画面で✚ボタンの上×6回、左×4回、右×3回を押すと、隠しメッセージが拝めるよ

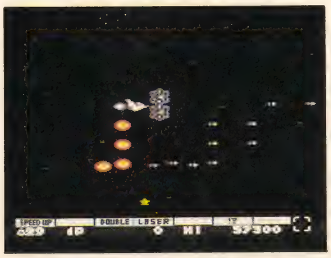
使用ソフト	パロディウスだ！　—神話からお笑いへ—
役立ち度	超A

●クリアできない、とお嘆きのプレーヤー必見！

イージーモードでもクリアできない人のため、超おトクなコマンドを教えちゃうぞ。タイトル画面で、✚ボタンの左を押しながら、Ⅱボタンを3回押すだけ。たったこれだれで自機が30機に増えているのだ。また、ゲーム中にポーズをかけ、✚ボタンの上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰと入力すると、フル装備のパワーアップに。



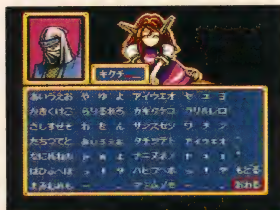
←タイトル画面でⅠボタンを10回押すことで、コンティニューが1回分増える。最高9回まで可能


↑これだけやれば楽々クリアー確実かな!?

使用ソフト	シャイニングフォース　〜神々の遺産〜
役立ち度	B

●仲間に名前をつけて自分だけキャラを作ちゃおう！

このゲームは普通、仲間になるキャラの名前が最初から決まっているよね。でもあるコマンドを入力すると、仲間に好きな名前をつけることができるのだ。友達の名前をつけてプレーすると、通常とは違うゲーム世界が楽しめるぞ。


←カーソルを合わせたまま、2コンを用意しておく。

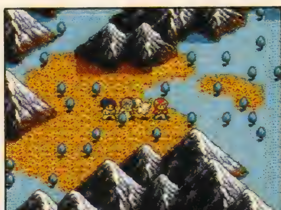

→まず「始めから」を選んで主人公のキャラの名前を入力し、「おわる」にカーソルを合わせよう。

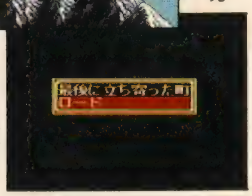

→あとは、2コンのスタート、A、B、Cを押したまま、1コンのAボタンを押せばよい。

使用ソフト	LUNAR　〜ザ・シルバースター〜
役立ち度	B

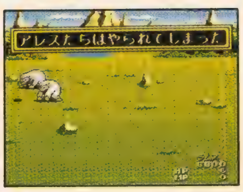
●死んだその場で復活！　だけど多用は禁止かな!?

最初にメガCD本体に、ほかのゲームのデータを1コ入れておく。ゲーム中に全滅したら、「ロード」を選択する。つぎにロード画面で、「使用できません」を選ぶ。すると、全滅した場所からゲームを再開できる。セーブをせず、かなりゲームを進めていた場合、とてもありがたいコマンドと言えるだろう。


←このコマンドを使うと死んだ場所から再スタート



→くどいようだが、くれぐれもバグには注意。なにごともやり過ぎはよくないよ



→死んだ場所が、最後に立ち寄った村やセーブ地点から遠く離れているととっても面倒だよね

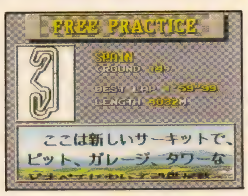
使用ソフト	アイルトン・セナ　スーパーモナコGPⅡ
役立ち度	C

●マヌケなコマンドで爆笑させてくれるのだ！

なかなか笑わせてくれる、おマヌケなシーンを紹介。ゴールするときに、チェッカーフラッグを振っているマーシャルに、正面から突っ込もう。うまくいくと、フラッグを振りながらはるか彼方まで飛んでいくぞ。ただしドライバーズポイントは、0になっちゃうケド。やっぱ人をはねちゃダメなのだ。



←さぁ、ゴール直前！　正面から突っ込むように



→どのコースでもいいから選んでプレイしたら、ファイナルラップまで走り続けよう



→やったあ！　しかしタイミングは、かなりシビア。あきらめず何度も練習しようぜ

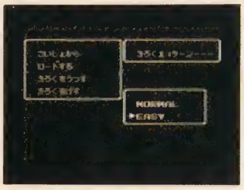
使用ソフト ファイヤーエムブレム外伝
役立ち度 A

●簡単レベルの“イージーモード”を発見!!

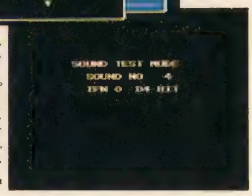
辛口シミュレーションRPGで有名なこのゲーム。進行させるのは、けっこうツライよね。そんなプレーヤーに朗報！ なんとビギナー向けのイージーモードがあったのだ。くわしいやり方は写真を参考にしてちょ！



←ノーマルに比べて、敵との戦闘がラク



“最初から”を選択し、セレクトとスタートを同時に押しながら、Aボタンでオッケーだ

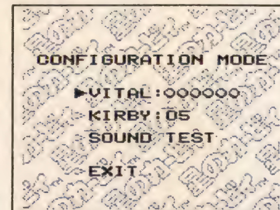


→オープニングで、✚の上、上、下、下、左、右、上の順に押すと、曲が選べるよ

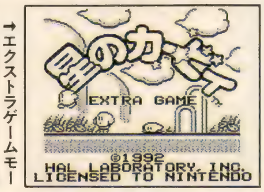
使用ソフト 星のカービィ
役立ち度 A

●タイトル画面でいろいろ変更できちゃうぞ！

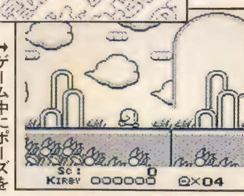
いろいろ変更できる、コンフィグモードがあった。出し方は、タイトル画面で、✚ボタンの下とセレクトボタンとBボタンを同時に押すだけ。タイミングがけっこうムズイので、コマンド入力は何回も試してみよう。



←コンフィグでは、体力や残数の設定ができるよ



→エクストラゲームモードも発見！ タイトル画面で✚の上、セレクト、Aを同時に押せばよい



→ゲーム中にポーズをかけて、しばらく何もしないと、カービィは踊り始めるぞ

使用ソフト びっくり熱血新記録 はるかな金メダル
役立ち度 C

●こりゃまた愉快な、くにおの珍コマンドだ！

ゲームには直接関係はないが、見ていて楽しい、ふたつのコマンドを紹介するよ。まず、ハンマー投げゴルフでグリーンの見える場所から、パワーをMAXにしてハンマーを投げてみよう。すると、後方へのほうへ飛んでいったり、ハンマーごと選手も飛んだりするのだ。おつぎのワザは、写真の場所を参考にして試してちょうだいね。



↑友だちの前でやると、ビックリするかも？

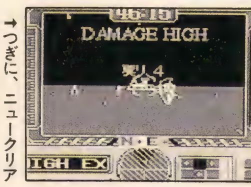


←買い物画面の右端に接触すると、マネージャーがブランコに乗って遊んでしまうのだ

使用ソフト X（エックス）
役立ち度 B

●施設を破壊して教官を激怒させよ!!

ゲームの目的などを教えてくれる教官は、もちろんプレーヤーの心強い味方だ。が、なんと、その教官と戦闘する方法が隠されていたのだ。命令されていたのがイヤだったプレーヤーは、一度戦ってみるのもいいかも。



→つぎに、ニュークリアサイロかジャンクションに、それを撃ちこんでやるのだ

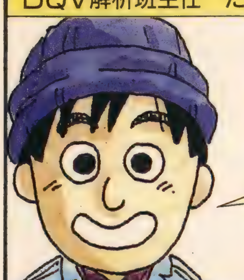


←な、なんと、自分の教官が襲ってくるワザ。まず、HIGH EXを装備しておくれ



←すると、教官が襲ってきちゃう。戦いたくなければ、試さないほうがいいかもね

DQV解析班主任 たかちん



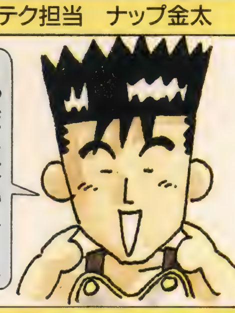
ドラクエの情報はポイントが高いよっ！
今月は解析班はお休みです。でも情報をたくさん載せたから、プレイの参考になるよね

おハガキ募集!!

ゲーム情報なら何でもオーケー!!

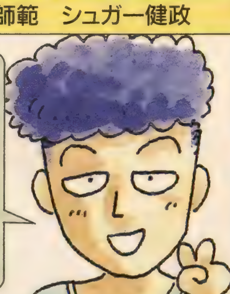
ひさびさの「役コマ」どうだったかな？ これからも定期的に載っけるから応援をよろしくね。もちろん、ハガキのほうもドシドシ募集しています。他のコーナーに関するハガキでもOKだよ。

DQV&スパテク担当 ナップ金太



くっだらないネタも大歓迎するぜっ！
みんながたくさんのお手紙を送ってくれたので、今回は仕事がとってもラクだったぜ

スパテク道場師範 シュガー健政



スパテクへのハガキもヨロシク頼むね！
解析班同様、スパテクも今月はお休み。また来月から、バリバリの攻略をしていくぜ!!

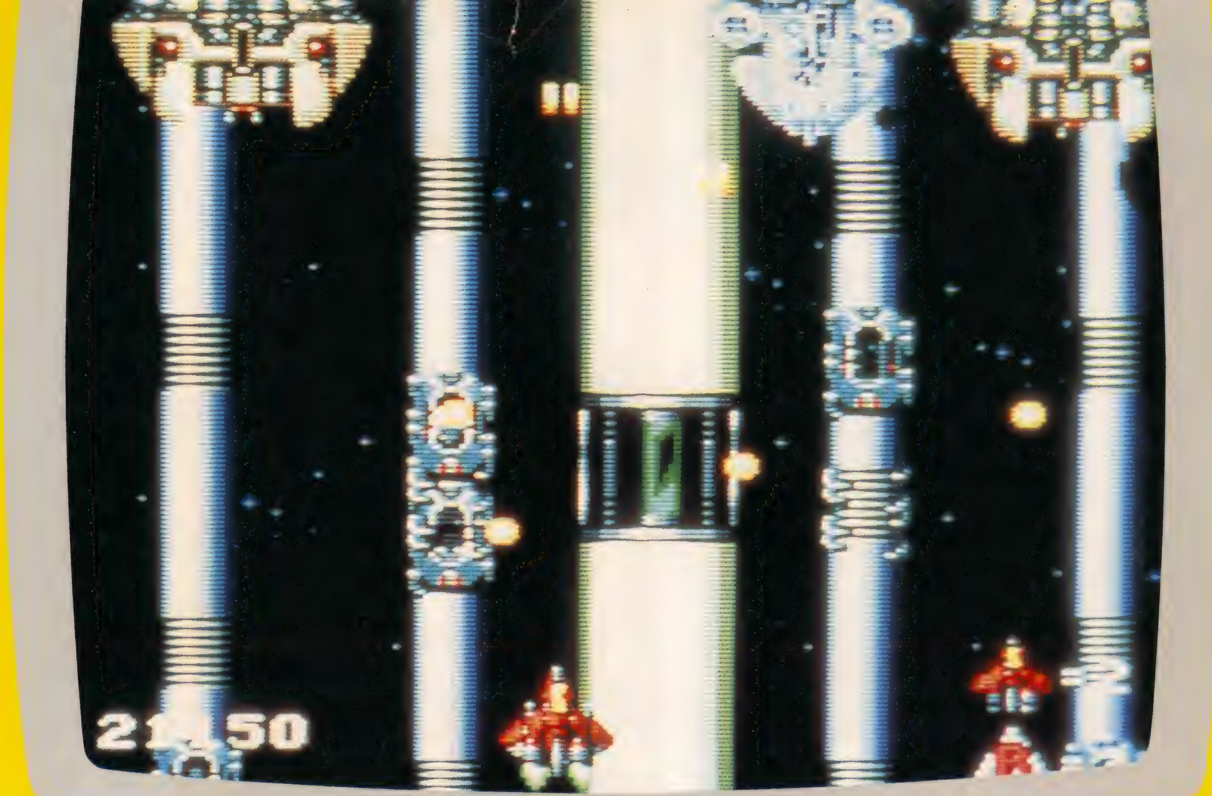


※おハガキのあて先※
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局 HIPPON SUPER
「おハガキ募集」係

DQV担当（?）蟻喰い3年柿8年



ファンレター募集中ただしメス蟻のみ！
寒いからって家にばかり居ちゃダメ！ たかが、蟻喰いのクセにエラソーでスマンね！



©1991 HUDSON SOFT　©1990 SEIBU KAIHATSU INC.

GAME CREATOR

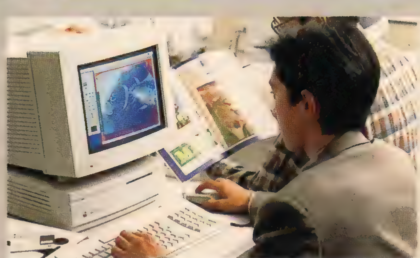
究極の目標は、自作ゲームのとりこになること。

自称「ファミコンの達人」の皆さんへ。その才能を自室のテレビモニターの中に埋もれさせてしまうのは勿体ない。宝の持ち腐れである。ゲームクリエイターへの道をおすすめする。攻略する立場から、創作する立場へ。果たしてあなたは、ファミコン界の伝説の人になれるか…………業界は独創的な「天才クリエイター」の出現を待望している。

TCA／OCA

▶ゲームクリエーターコース
▶アミューズメントマシンコース ▶コンピュータ映像コース
▶コンピュータアニメーションコース

- 大手ゲームメーカーの協力を受けて、現役プロがコンピュータゲーム開発のノウハウを徹底指導。
- 独自の3年制で、単にコンピュータがわかるだけでなく、業界が求める豊かな感性と人間性をもつゲームクリエーターを養成。
- 卒業年度の春に「業界研修」を実施。プロの厳しい現場を体験し、様々な業務内容を把握。プロとしての実践力を修得。



学校法人
TCA 東京コミュニケーションアート専門学校
〒134 東京都江戸川区西葛西6-29-9 Phone：03-3688-6501

学校法人
OCA 大阪コミュニケーションアート専門学校
〒550 大阪市西区新町1-18-22 Phone：06-536-7181

入学資格：TCAとOCAは、それぞれ東京都、大阪府から認可を受けた専門学校です。高校を卒業した18才以上の方（男女）が対象となります。

学校見学会

東京 1月15日(祝) 2月7日(日)
大阪 12月13日(日) 1月17日(日)

■高3生のキミたちのために//午後1時より。
■お友達と一緒に参加しませんか？
＊自宅から学校までの交通費が1,000円（往復）以上かかる人にはその片道分を負担します。
■保護者の方の見学も歓迎します。
保護者の方の説明会も行います。
■お申込はお電話で／

入学試験

東京 12月20日(日) 1月24日(日)
大阪 12月20日(日) 1月24日(日)

Hot Game Review

Best choice for game players

⬇編集部が注目する今号のソフト達



The Graphic Arts／SALLY TSUYUKI

SFC…スーパーファミコン／FC…ファミコン／PC…PCエンジン／MD…メガドライブ／GB…ゲームボーイ／GG…ゲームギア／NEO…ネオ・ジオの略です。

郵 便 は が き

料金受取人払

葛西局承認

251

差出有効期間
平成６年12月
３日まで

●切手不要

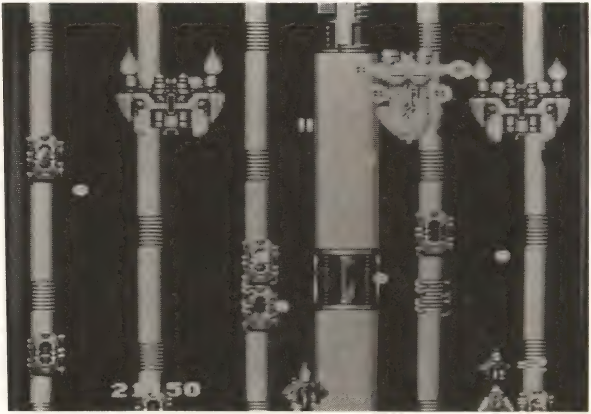
134-□□

東京都江戸川区西葛西6-29-9

東京コミュニケーションアート専門学校
大阪コミュニケーションアート専門学校行

キリトリ線

パンフレット ご希望の方は、このハガキで!



Q1 どの学校のどのコースに興味がありますか？

A. TCA（東京校）　B. OCA（大阪校）

a.ゲームクリエーターコース

b.アミューズメントマシンコース

c.コンピュータ映像コース

d.コンピュータアニメーションコース

Q2 学校見学会に参加しますか？

（東京校）

1月15日㈷ 2月7日㈰

（大阪校）

12月13日㈰ 1月17日㈰

キリトリ線

ありがとうございました。入学案内（送料共500円後納切手可）をお送り致します。

フリガナ		男・女	生年月日	
氏　名			昭和　年　月　日	
フリガナ	〒(　　　)			
現住所	都道府県			
			☎　—	
高校名	立　高校		卒業年（○印をおつけください）	
			'93年3月	年3月

本校は認可校ですので入学資格は高校卒業と同等以上となります。



■アスキー■発売中
■¥9800(税抜き)

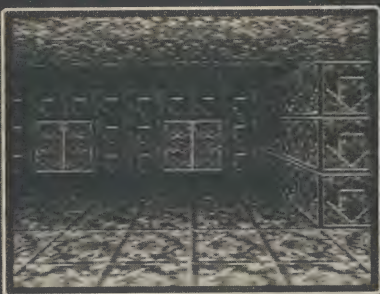
ウィザードリィV

スーパー・ウィザードリィ、ついに発売。人気シリーズの第5弾！というよりはついにスーパーファミコンでウィザードリィができるという感慨がひとしきり。これがリルガミン編の最終形態なのか？超美麗なグラフィックと荘厳なサウンドによるダンジョン・バーチャリティに酔って欲しい。宿敵は反逆の美女ソーンだ！



伏見健二

少し前になるけど、ゲスト参加した夏のＳＦ大会で健部氏と一緒にフォトンをプレイしたんだけれど、そのときの敵が来日中のウッドヘッド氏一行（驚愕）。氏は途中でトラブルリタイアしてしまったのが残念。ちなみにトップスコアは僕で、２位の健部氏がすごくくやしがってた。ふふっ。

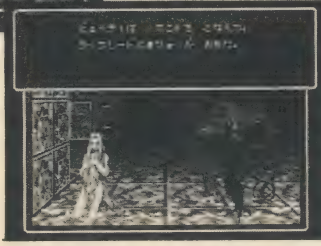


←今回の迷宮は地下8階まで。だが、20×20の定型ではなくかなり広くなった



- ●容量：8M
- ●ジャンル：RPG
- ●ROM完成度：90%
- ●バックアップ：あり
- ●1P専用

←豊富なＮＰＣがあちこちで待っている。交渉によって情報、アイテムを引き出すのだ



↓美しいグラフィック。セクシーな女性が多いのもウレシイ

オトナのためのゲーム考

最近、考えているんだけど、オトナが遊べるゲームってどういうものなんだろうね。

気楽な学生時代を過ぎて20代の中盤にさしかかると、普通はゲームをする時間なんてなかなかとれなくなる。会社から帰るとグッタリと寝込んでしまうし、日曜日だって買い物をしたり、洗濯をしたり、友人と会ったりしていると時間はとれない。

もちろん僕自身はフリーランスの仕事をしているから、時間を自由に設定することができるんだけれど、それだけに一般の同年代のサラリーマン達の感覚と離れていってしまうことを危惧するんですよ。ゲームの開発をしている人達も同様だと思う。ノーマルの感覚を失うと、充分な時間のある学生や平気で徹夜をするゲームフリーク達にしかプレイできないようなものを製作してしまう危険があるんじゃないかな。

こう考えていくと、オトナが遊べるゲームとマニア用のゲーム。この違いのカギはおそらくはゲームの拘束時間なのです。ゲームを起動して、満足するまでプレイして、そして終了させるまでの時間設定。現代のゲームデザインはここまで考えておかなきゃ、ツボにはまるヒット作は作れませんよ。

しかしＲＰＧは時間拘束率がえらく高い。「あれ、うちのゲームは15分に一回のイベントがあって、１時間ごとのプレイ時間の切れ目がありますよ」といっている方、甘い。週に一回しか遊べないオトナはＲＰＧのストーリーなんか覚えてられないのだ。思い出すまでにまた時間がかかる。だから億劫になってしまい、ゲームのホビーから離れていってしまう……。

というわけでやはりこの点に優れているのがウィザードリィなわけです。単純な冒険目的、好きなだけプレイできて好きなときにやめることができる自由度。プレイヤーへの拘束力が低く、受け身で待っていてくれるＲＰＧはそうはないさ。ここらへんにＷＩＺの現在への存続の理由があるんじゃないかと思うんだけど。

スーパーなWIZだ

ウィザードリィＶがいかに優れたゲームであるかを語るのは今更に必要でもないだろうね。キレイだし、操作性はいいし、ゲームバランスも適切だし、音楽と効果音がなによりいい。当然のように買いに行くべきソフトでしょうね。きっと待っても値が下がるようなもんでもないし、中古市場になんて降りませんよ、こいつは。

ちなみにカルトな楽しみを目指すならＷＩＺⅢ『ダイヤモンドの騎士』が最適じゃないかな。ＷＩＺＶは初めてウィザードリィに触れる人に適しているニュー・ベーシックとでも呼べるものではないだろうか。セーブ機能もあって、リセット技も公認になった。

広いマップ、難しい会話、そんなパソコン版が出たときに欠点といわれたところも、すべてプレイアブルに改善されている。ＷＩＺの５番目のシナリオをする、というよりはファミコンをしまっちゃった人がＳＦＣでウィザードリィをプレイする、という素直な感覚でのぞんでもらいたい。

それにしてもＰＣ－ＳＣＤ版ウィザードリィＶ……ウィズフリークは怒らずに買い支えましょう。貴重なコレクターズアイテムだと思えば腹もたたないでしょ、ねっ？

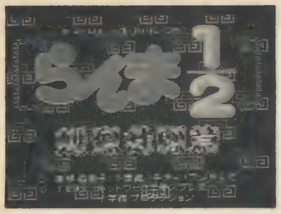
懲りずにがんばれナグザット、ＷＩＺⅣを移植する勇気があるのはあなただけだ！（無責任発言）

評価表

- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド(BGM)
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

オール５。異常的な偏愛であるが、これればかりはしょうがない。そりゃあ、ウィズ・フリークに何を言っても無駄さ。ＷＩＺをプレイするためなら彼女を質に入れてもいいもんね（笑）。しかしこのシナリオは決してマニア向けではないということをお忘れ無く。操作性の向上やシナリオのバランスの良さにより、普通のＲＰＧと同じ感覚でプレイすることができるのだ。さあて、次はウィザードリィ外伝IIの登場が待ち遠しいね。

（投入時間／100時間）



■メサイヤ■12月25日発売
■¥9600（税抜き）

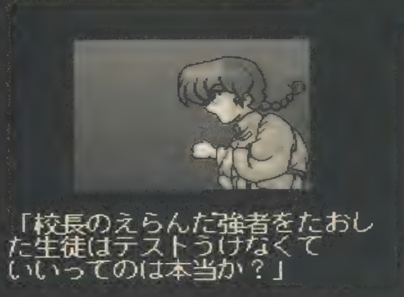
らんま½～爆烈乱闘篇～

今年の3月に発売された『らんま½町内激闘篇』に続いて早くも発売される続編。と、いうよりはアッパーバージョンといったところか。前作に登場したキャラが10人（隠れキャラも含む）だったのに対し今回使用出来るキャラは12人。キャラの大きさも前作より一回り大きく、容量も増えたことによりアニメーションも細かくなった。操作系もプレイしやすく改良された。



依田智雄

『真・女神転生』にハマッている。『ドラクエV』、『スナッチャー』と、楽しみにしていたソフトを終わらせてしまい、『真・女神転生』もさっさと終わらせてしまおうとか思っていたのが大間違い。なんといってもあのディープでヘビーなストーリーがたまらない。特に深夜にプレイするともう病みつきになるぞ。

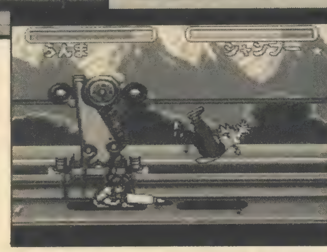


←1P用のモードでは、キャラに応じてストーリーが変化してくる



●容量：12M
●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%
●コンティニュー：あり
●2Pイ方法：2P対戦可

←今回、玄馬はパンダで登場する。もう何でもアリッて感じ
↓シャンプーVSらんま。前作に登場したキャラも、全て新たに描き起こされている



格闘ゲームに思うこと

『ストII』の登場以後、俗にいう対戦型格闘アクションゲームが多数発表された。それらをおおまかに分類すれば大体こんな風になる。

①格闘技をゲームの軸に据えてあるもの、②ベースは格闘技であるがそれをゲームらしくより遊び易くアレンジしたオリジナルのもの、③コミックやアニメ、等なにかしらの原作からキャラをたてているもの、の3つ。

①は格闘アクションと呼ぶよりは、格闘技ゲームと呼べるかもしれないけど、格闘技そのものをベースとしてゲーム化した場合、ゲームの進行自体が単調かつ地味なものになりがちであるためゲームとしての面白さを損なう可能性が大だ。少なくとも今までに発表されてきた同傾向の作品は、そうであった。

②は『ストII』に代表されるが、『ストII』以外は単なる淘汰、もしくは差別化を計るためにシステムや操作系の変更を施したものが多い。もちろんその中にも優れたものもなくはないのだが、やはり『ストII』という巨大な壁を超えるのは非常に難しいようだ。

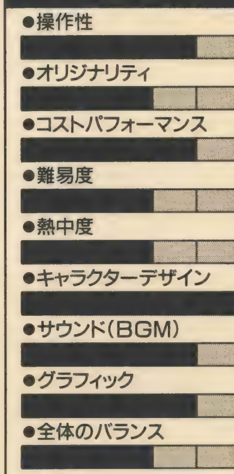
『らんま½爆烈乱闘篇』は、周知の通りコミックが原作のゲーム、つまり③にあてはまる。③にあてはまるゲームのいい意味でズルイ所は①、②のタイプのゲームと違って、もともとキャラクターが存在するために、ゲーム中のキャラクターの特徴付けがしやすいことだ。もちろんただ単にキャラクターに〝おんぶにだっこ〟なだけではただの〝クソゲー〟になってしまう。

そこで、コミック、アニメ、映画等が原作となったゲームについて、ふと考えてみる。少なくとも僕の記憶の中にはそれらの中で〝素晴らしい〟と思い出される様な作品は極めて少ない。おそらくキャラクターものということで、先程述べたようにただ単にキャラクターに頼り過ぎてしまい、ゲームとしての面白さを十分に考慮せず制作され、中途半端なものに仕上がってしまうからだろう。これでは折角のキャラクターも台無しだ。

その点で『らんま～』はもともと原作に登場するキャラクター達が異様な拳法の使い手だったりする訳で、このタイプのゲームの素材としてはうってつけのものがであるのと同時に、それらをうまく生かそうという開発者のこだわりがプレイをしていて感じられる。もちろん前作の売れ行きが良かったために制作されたのであろうが、決して前作の単なるアレンジに終わることなく。前作で問題のあった所を改修、キャラクターも全て新たに描き起こし、操作系もプレイしやすく変更されており、別物といえるほどの出来である。キャラクターゲーム云々とか格闘ゲーム云々とかを抜かして考えてみても非常に丁寧に作られた良作だ。と、褒め倒しておきながらもやはり、『ストII』から派生したゲームであることを考えると、慣れない操作系や必殺技の入力方法など、全く問題がない訳ではない。

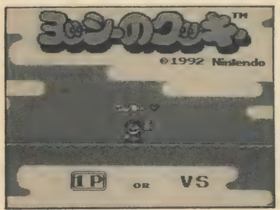
よく「○○○は『ストII』よりも前に発売されていたら…」と言う人がいるが、それは大きな間違いだ。このタイプのゲームはあくまでも『ストII』が世の中に大きく受けたために存在しうるのだ。シューティングゲームやロールプレイングゲームの様に格闘アクションゲームという大きな受け皿が出来、その皿の中から各ユーザーが好みのソフトを選ぶことが可能になったという喜ばしさと共に、いつの日か『ストII』を超える作品が出現するのを夢見る。

評価表



操作性は特に問題はないが、やはり『ストII』に慣れきってしまった人には少々違和感が残るかも知れない。難易度は低く1人でプレイすると意外にあっけなく終わってしまう。もっとも対戦での面白さをメインに制作されているのだろうけれども。次にキャラについて。前作と比較すると、非常に生き生きとしていて、見ていて楽しい。それに加えてTVアニメの声優がゲーム中に登場するそれぞれのキャラクターの声を担当しているので臨場感がある。にしてもこれだけの密度の濃さで12Mとは恐れ入る。

（投入時間／15時間）



■任天堂■発売中
■¥4900(税込み)

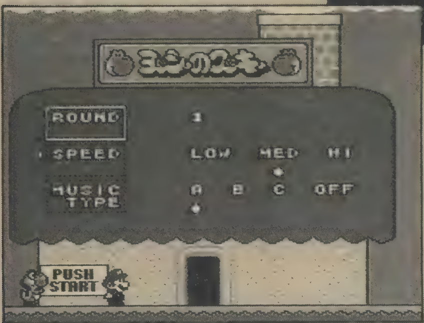
ヨッシーのクッキー

任天堂から発売されたFC・GB用の新作ソフトは、『ヨッシーのたまご』に続く、アクション・パズルゲーム。本作『ヨッシーのクッキー』では、ブロックが二方向から同時に出現する、さらにアクション性の高いものとなった。また、ブロックの消しかたも『テトリス』を踏襲したものとなり、連鎖消しを行なうための思考も複雑に。またまた、手ごわいパズルゲームが登場した。

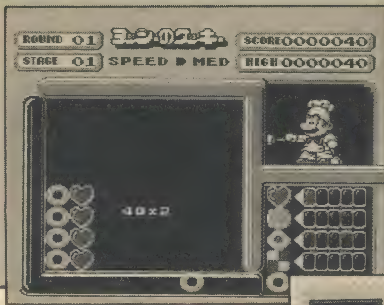


佐久間亮介

ファミコンがついに壊れた。これを機にと、ツインファミコンを購入。うれしくて、いろいろなゲームで遊んじゃった。これまでファミコンとディスクシステムがばらばらだったために、なかなかディスクソフトでは遊ばなかったのだが、ツインとなり、それも解決。ディスクにも楽しいゲームがたくさんあるしね。



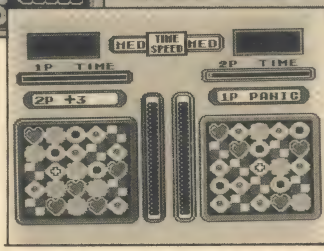
←BGMのタイプや難易度などをゲームスタート前に設定する。親切



●容量：1M
●ジャンル：パズル
●ROM完成度：100%
●コンティニュー：あり
●プレイ方法：2P対戦可

←上と右の2方向から、ブロックであるクッキーが出現する。スリルのある展開が楽しめるよ

↓2Pで対戦することも可能。FC版には対COM戦はない



新たな要素を導入！

『ヨッシーのクッキー』は、パズルゲームとして、これまでにないタイプを目指そうとしている。今までに発売されたアクション・パズルゲームは、大ヒット作となった『テトリス』の影響を少なからず受けていた。画面上からブロックが出現し、下に落ちてくるタイプが如何に多いことか。どうしても『テトリス』の作り上げたイメージを拭いきれないのだ。

これだけ多く、画面の上よりブロックが出現し落ちてくる、いわゆる〝落ちもの〟型が登場すると、アクション・パズルゲームの基本形となってしまったように思える。ここから抜け出そうとすれば、かえって新しいルールに戸惑いを覚えるプレイヤーも出てくることだろう。それに、このタイプだと手軽に遊べることも事実。

『ヨッシーのクッキー』では、この〝落ちもの〟パズルの枠の中で、他との差別化を図ろうとした作品。ブロックの出現方向は、画面の上、そして右と二方向からとなっている。これまでは、画面の下から上へと積み上げられたブロックであったが、出現方向が2方向になったことにより、画面の左下から右上へと積み上げられていく。

二方向となったことにより何が変わったのか。〝落ちもの〟パズルでは、画面いっぱいにブロックが積まれると、ゲームオーバーとなってしまった。このゲームオーバーになってしまう条件がさらに厳しくなったのである。これまでどおり、上にいっぱいまで積み上げてしまうとゲームオーバー。さらに横方向にも積みきれなくなってしまっては、ダメ。これまでは一方向のみに気を配っていればよかったのが、ブロック出現方向が増えたことにより、その分だけ余分に注意しなくてはならないのだ。だから、ゲーム展開はとてもスリリングなものとなっている。

ブロックとなっているクッキーを画面から消すためには、縦、横どちらかで同種のものを一列に並べなくてはならない。これが以外と難しい。一列とは、現在積み上がっているブロックの端から端までを指している。だから、縦三列×横四列にブロックが積まれていれば、縦に三個または横に四個、同種のものを並べなくてはならないのだ。積まれたブロックは、列ごとに縦横にスライドされる――積み上がったブロックで15パズルのような作業をするのだ。これによって並べていくのだけれども、スライドさせている間に新たなブロックが接地されてしまう。積まれたブロックが増えれば、当然、一列並べるために必要な個数も増えてくるのだ。ゆっくりと作業をしていては、ブロックを一列並べることもできずに終わってしまうこともある。

これらのルールにより、スピーディな作業が要求される。だから、ゲームのテンポも悪くなることはない。先に書いた〝落ちもの〟の枠の中で、ブロックの消しかた、出現方向を変更しただけで、ここまでアクション・パズルは新鮮なものとなるのだ。

ちょっと気になったのが、クッキーの見分けがしにくいこと。同じような色彩のクッキーが登場する。瞬間の判断力が要求されるこの手のゲームでは、これは致命的な欠点となりうる。実際にプレイしていても何度か間違えたことがあった。特に同時発売となるゲームボーイ版では、これはゲームとしてのおもしろさをも左右する。任天堂らしからぬミスのような気がする。

ゲームボーイ版では、コンピュータとの対戦も用意されている。これはFC版にはないモード。残念。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

不可のない安定した作りとなっているのは、さすが任天堂といったところか。惜しまれるのは、本文中でも書いたとおり、クッキーの種類が見分けにくいところ。GBのような小さな画面では、ちょっとプレイしにくいかもしれない。

マリオとヨッシーという、任天堂のマスコットキャラが登場するのは、親しみやすさゆえだろう。特にマリオである必要はないけどね。

ブロックが2方向から出現するために、〝落ちものパズル〟の魅力である連鎖消しが、少々わかりづらくなっている。慣れが必要。

(投入時間／8時間)

スナッチャー



■コナミ■発売中
■¥7800（税抜き）

PC－88版『スナッチャー』が発売されたのは1988年だから、今からおよそ5年前の話。その後MSX版や、ロールプレイング形式の『SD-SNATCHER』が発表されたが、物語の完結は今回のPCエンジン、スーパーCD-ROM²版の発売を待たねばならなかった。先行リリースの『PILOT DISK』は超人気の為、現在では入手困難の状態。



大森望
憧れのヒッポン初登場で感涙にむせぶＳＦ翻訳家兼汎用ライター。『DQⅤ』28時間クリアの勢いで、仕事を投げ出しゲームにハマりっぱなし。12月発売ＳＦＣのＲＰＧ『弁慶外伝』はけっこういいぞ。本好きの人は、10月刊のＰ・Ｋ・ディック『いたずらの問題』、11月刊のＭ・カンデル『図書室のドラゴン』もよろしく。



←主人公ギリアン・シードは3年前に記憶を喪失しているのだが……



●メディア：SCD
●ジャンル：AVG
●ROM完成度：100%
●バックアップ：あり
●プレイ方法：1P専用

←ジャンカー本部受付嬢のミカは日系美人
↓細部まで構築された世界観を味わうには、ぜひ『PILOT DISK』を購入したい



SF屋としてはやはり文句が

「ぼく、マルチメディアって言葉が大嫌いなんですよ。なんか、どれもこれも中途半端って気がして」

と、これは、こないだ某パソコンゲーム誌（2号でつぶれた）の対談企画でお目にかかった寺沢武一氏のお言葉。ＣＤ－ＲＯＭのＡＶＧ『コブラⅡ』をほとんど独力でつくっちゃったヒトの発言だけに、なかなか含蓄が深い。ＣＤソフトの陥りやすい穴ボコが、この一言に集約されてるわけですね。アニメの動きがなめらかですばらしいとか、声優の声がリアルとかいったって、しょせん劇場用アニメやハリウッド映画に勝てるわけじゃなし、だいいちこういう褒め言葉って、ゲームの本質にはなんの関係もないもんなあ。絵が動くとか声が出るとかで驚いてる段階は、いいかげん卒業していいころだ。

そこで、この『ＳＮＡＴＣＨＥＲ』である。さすが名作の誉れ高いゲームだけあって、ただ見せたいだけの意味なしアニメや聞こえよがしのサウンドトラックとは無縁。テレビで遊べるゲームブックとしては、現時点で最高の水準と完成度を誇る。

……以上のポイントだけ押さえといて、あとは個人的な感想を書く。どうせＡＶＧ好きのＳＣＤユーザーは、とっくに買ってクリアしちゃってるだろうから、あえて勝手なことをいわせてもらえば、このソフトをプレイしてるあいだじゅう、なんかゲームをやってる気がしなかったのね。とつぜんシューティングになったり、推理ゲームがあったり、電話クイズで遊べたり、それなりにゲーム性を高める工夫はあるんだけど、しょせんは枝葉末節。記憶喪失の主人公に感情移入はできないから、他人事みたいにぼんやり冒険を見守ってるだけ。インタラクティヴ・ムービーとかＤＶＩって言葉にぴったりなソフトではあるにしても、肝心の双方向(インタラクティブ)性が希薄というか、ま、ＡＶＧの宿命といえばそれまでだけど、プレイヤーサイドの自由度があまりにも低い。

もちろんグラフィックやサウンドは極上だし、おたく心を刺激する未来世界のディテールや細かい遊びはてんこ盛り。隅々まで考え抜かれた設定をじっくり楽しむってのが正解なんだろう。ただ、サイバーパンクがまだもの珍しかった５年前ならともかく、ブームを通過した今の目で見ると、『ブレードランナー』ふうの設定はいかにも古い。ＳＦ屋としてこのレビューに起用された立場から、冷静かつ厳格にこのシナリオを評価するとですね、せいぜいＢ級ハリウッドＳＦ映画レベル。小説なら、ケイブンシャノベルズあたりで出てそうな感じで、アニメおたくゲームおたくはだませても、この道ウン十年のＳＦおたくはだませない。

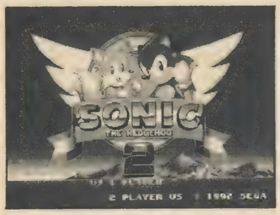
50年後を舞台にした近未来ものっていうと、デイヴィッド・ブリン『ガイア』がまさにそれなんだけど、未来世界のリアリティじゃ『ガイア』の足元にも及ばない（比べる相手が悪いという話もあるが）。バイオロイドやナビゲーターの設定からして、判断能力を有する高度な人工知能があたりまえになってるみたいなのに、人工皮膚が最大の弱点ってのは、ちょっと情けないよな。

……というような文句はしかし、なまじちゃんとしたＳＦスリラーになりそうな期待感を抱かせるせいかもしれない。ＳＣＤのＡＶＧとしての完成度は抜群。７、８時間はじゅうぶん楽しめるし、今回のＳＣＤ版で追加されたアクト３のラスト40分しゃべりっぱなしは圧巻だ。翻訳物のＳＦは読みにくくて……というクラスの人々にはＳＦ入門ソフトとしてうってつけかも。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

ＡＶＧのクソゲーにあんまり手を出してないのと、絶賛の声をさんざん聞いたあとではじめて実物をプレイしたせいもあって、かなり厳しい評価になってしまったけど、ある意味では、『トータル・リコール』なんかつまんないぜ、馬鹿野郎と叫んだ時に似ているかもしれない。もうちょっとなんとかすれば大傑作になったのに……という気がするだけに、アラが目立つわけだ。がんばってはいるんだけどね。なお、これからプレイする人は、アクト３に入ったら電話もインタフォンも切っておくこと。途中で邪魔が入ると崩壊するぞ。



■セガ■11月21日発売
■¥6800(税抜き)

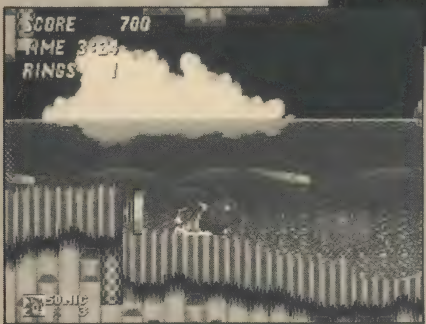
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

メガドライブが現在の地位を築くのに大きく貢献した高速アクション・ゲーム『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の続編が、満を持して登場した。どちらかというとアメリカ市場主導型に移行しようとしている最近のメガドライブだが、『ソニック2』は全世界同時発売。11月21日は、日本人もアメリカ人も、ソニックとテイルスを跳ね回らせていたはずだ。



山下　章

本誌がまだ「ファミコン必勝本」という名前だった頃、「事務の女の子を募集しています」と冗談混じりに書いたことがあった。それに対して、ご丁寧に履歴書と志望の動機まで同封してきてくれた積極娘が、今やベントスタッフの社員となり、編集に明け暮れる毎日を送っている。世の中、何が縁になるかわからない。

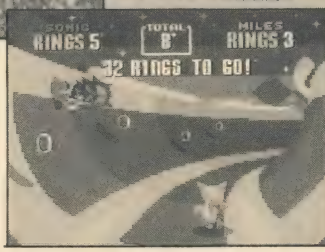


←いきなり最高スピードで転がりだす新技「スーパースピンダッシュ」



●容量：8M
●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%
●コンティニュー：あり
●プレイ方法：2P同時可

←らせん状の通路を勢いにまかせて突っ走る。こんな新フィーチャーの数々も気持ちいい
↓『スタンランナー』風のボーナス・ステージは難度高め



前作よりも速いのだ

仕事から帰ってきて、はじめて完成版の『ソニック2』で遊んだとき、あまりのスピードに気分が悪くなった。乗り物酔いした感覚、とでも言ったらいいのだろうか。

とにかく速い。

僕がはじめて『ソニック2』を見たのは、今年の夏にシカゴで開催された「サマーCES'92」の会場なのだけれど、そのときよりもさらにスピード・アップが施された印象を受ける。

前作『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』も確かに上手く作られたゲームだったが、それでもいくつか不満の声が聞かれた。なかでも目立ったのは、スピード感溢れるステージと、抜き足差し足で進まなければならないステージとの間のギャップが激しすぎる、というものだ。

『ソニック2』をプレイしてまず感じたのは、制作者がそのあたりを心得て作っているな、ということだった。今回も、慎重に進んでいかなければクリアが難しいゾーンというのが、確かに存在している。けれども、そうしたゾーンにおいても、スピード感を表現する手法を模索しているのが見える。

たとえば、丸くなったソニックとテイルスが、パイプの中を駆け巡ったり、大砲の弾のごとく跳ばされたり——。あるいは、ワイヤーの筒の中を、螺旋を描くように走り抜けたり、オイルの坂を滑り落ちたり——。

アスレチック・タイプのゲームでは、後半のステージに進むにつれて、わずかな足場に飛び移らなければならないといった類の、胃がキリキリと痛むようなシーンが続出する。ともすれば、そのストレスは、プレイヤーにゲームを投げださせてしまいかねない。

けれども、『ソニック2』のところどころに散りばめられたスピード感は、プレイヤーの内部に溜っていたストレスを、一気に忘れさせてしまうだけの爽快さを持っている。僕が前作ほど、ステージ間のギャップを感じなかったのは、そうした制作者側の工夫があったからに他ならない。

また、数ある『ソニック2』の新フィーチャーの中でも、もっとも光輝いているのが、ソニックがその場でいきなり高速回転をはじめ、勢いよく跳びだす「スーパースピンダッシュ」だ。「前作で、坂道を登るときに、一度、前にもどって助走しなければいけないのが不評だったので」この機能をつけたそうなのだが、正直、「やられた」と思った。

よくアメリカのアニメに、登場人物がその場で足を高速に空回りさせ、それからダッシュするという描写が使われている。『ソニック2』は、それと同じ手法をゲームの中に取り込んでしまったのだ。しかも、ゲーム性を向上させるための一つのフィーチャーとして。

見ているだけで面白いし、プレイしている人にとってみれば、生理的に気持ちがいい。この要素がアメリカ人にウケないわけがない。

おそらく『ソニック2』は、日米でかなりのヒットを記録することだろう。前作をはじめて見たとき以上の衝撃、というわけにはいかないが、メガドライブ・ソフトの中で、頭二つも三つも抜きんでた存在なのだから、それも当然だ。

『ソニック2』クラスのゲームだけを続々とリリースしてくれるのなら、僕はソフトメーカーとしてのセガに、大きな信頼感を抱けるようになる。そう、もはや『ソード・オブ・ソダン』や『惑星ウッドストック』を出している場合ではないのだ。頼むよ、ホント。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

4点がズラリと並ぶ評価になってしまった。「難易度」は3点でもいいかと思ったが、カオス・エメラルドを入手するためのボーナス・ステージと、最終ゾーンのことを考えたら、やはり4点。それ以外の部分は、2、3度の経験を積めば、わりとスムーズに進むことができる。

最初にプレイしたときは、序盤の面で「前作とあんまり変わらないなあ」との印象を受けたのだが、ステージが進むにつれて、よく考えて作られているなと感心させられるようになった。安心して遊べる良作と言っていいだろう。

(投入時間／10時間)

ユーザーズアイ

USERS'EYES

HOT GAME REVIEW【番外編】

読者レビュー

ついに発売されましたねえ。連日山のように、興奮冷めやらぬレビューが寄せられています。今月は『ドラクエV』特集！

SFC ドラゴンクエストV

●エニックス●￥9600(税抜き)●RPG

文・大阪府 長宗政男(19歳)

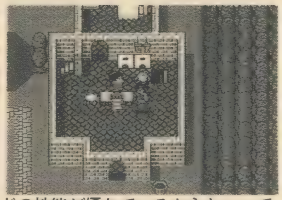
大歓喜！2年ぶりの王者復活!! ドラクエシリーズにハズレしなしっ！

『ドラクエV』を終わらせた今、俺は限りなく爽快な気分を味わっている。その満足感は空白の2年間を補ってなお余りあるもので、もうケチのつけようがない。だが、それでも発売前はその期待の大きさゆえに様々な不安があった。『FFⅣ』や『ロマ・サガ』等の先行組が秀作揃いであったため、ドラクエがどこまで未開のオリジナリティを切り開き、我々に新しいファンタジーを供給してくれるのだろうかという不安。

しかし、心配は杞憂だった。何度も発売が延びて前評判が悪くなっても、やはりファミコンRPGの元祖は強かった。

今まで、『ドラクエ』は自由度重視で「FF」はストーリー重視だというような評価がされてきたが、『ドラクエ』は第5作目にしてようやく自由度、ストーリー共にRPG界の頂点に立ったといえるだろう。『天空の花嫁』というサブタイトルが示す通り、物語の中で主人公は結婚するが、かつてそんなゲームがあっただろうか？ 『FFⅣ』は、セシルとローザのラブコメ的なシナリオだったが、愛の究極の形は結婚である。しかも結婚が最終イベントではなくて、あくまで一つの通過点に過ぎない所がいかにも『ドラクエ』らしい。いつも良い意味で我々の予想を裏切りながらも、きちんと期待に応えてくれる。

『V』の前評判では 「絵が物足りない」という不満が多かったが、俺はRPGのグラフィックには二つのタイプがあると思う。一つは、額に入れて大切に飾っておくのが相応しいような、限りなくリアルな質感を追求した華麗な絵。もう一つは、食卓の壁にピンでとめて毎日眺めるような感じの、日常的で落ち着いた絵。『ドラクエ』は、シリーズを通して後者の代表的存在である。何も



→一見、簡素なグラフィック。でも『Ⅳ』と見比べると格段に美しいのが分かる

ハードの性能が優れているからといって、全てリアルにするのが良いとは限らない。

RPGはシナリオと演出で決まる。その証拠に、旧作の『ドラクエ』や『FF』には、絵こそ未熟でありながら、いまだ深く心に残る名シーンが数多くあったではないか。

『ドラクエ』は、いつも我々にメッセージを送ってくれる。それは人間相手の愛、またモンスター相手の友情であり、そして今回最も強烈に語りかけてくるのは、どんな人生でも一生懸命に生きろ！ ということである。主人公は何も語らない、しかしテーマは熱く伝わってくる。だから『ドラゴンクエスト』は、いつまでも愛されるんだろう。

私の評価表

ストーリー	特Ⓐ
演出度	特Ⓐ
操作性	Ⓐ
熱中度	Ⓐ
キャラクター	Ⓐ
全体のバランス	Ⓐ

総合点 100

選評 さあ一番手の長宗くん。「RPG界の頂点」と、べた褒めです。特にグラフィックについての考え方はユニーク。確かに「落ち着く」タイプだよね。

SFC ドラゴンクエストV

●エニックス●￥9600(税抜き)●RPG

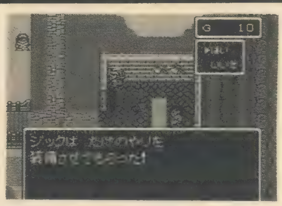
文・新潟県 グレたでーもん(23歳)

何だかんだ言ってもドラクエは楽しい 楽しいものはやっぱり楽しいのだ

『ドラクエV』、多くの人がプレイして様々な感想があるとは思いますが、ここではあえて操作性と戦闘システムに視点を絞って本当に遊びやすいゲームとは？ という事について考えてみます。

私は新しいゲームをプレイする時にまず操作性を見ます。何故か？ それは、制作スタッフがこの作品にどれだけ気を配っているかが最もはっきり表れる箇所だと思うからです。ストーリーが良いとかシステムがおもしろいとかいう以前にね。で、RPGにおける操作性の良さとは、①使うボタンの数と押す回数が少ない。②カーソルが思いどおりに動く。③誤操作が少ないといった3点が挙げられると思います。『DQV』で上の事を考えてみます。まず①について、十字キーの他はボタン3個。そして便利ボタンによって押す回数は明らかに少なくなりました。②についても文句はないでしょう。ウインドウの上下もつながっているし、カーソルの動く速さも申し分なし。よって③の誤操作もほとんどありません。つまり、操作性に関しては全く文句の付けようがないのです。だからプレイヤーは操作性に関して煩わしさを感じる事なく、すんなりと『DQV』の世界に引き込まれていくのですね。

次に戦闘システムについてです。『DQV』の戦闘システムは①AI。②馬車システム。③モンスター仲間システムです。AIと馬車に関しては、前作の反省からかなり改良されてます。ただ、AIはまだプレイヤーの思いどおりに動いてくれない事もありました。そんな時のための「命令させろ」コマンドなんでしょうけど、もう一工夫して、プレイヤーの戦闘パターンをAIが覚えていくといった事はできないでしょうか。



→シナリオばかりに目がいきがちだけど、「遊びやすさ」があってこそだよね

何度か命令していくと次からはAIキャラがその通りに動いてくれる。言わば「AI教育システム」。できたらいいなあ。そしてモンスター仲間システム、楽しめました。全然仲間が増えなくて何故だーと嘆いてみたり、思わぬモンスターが仲間になって喜んだり。キメラが欲しくてひたすらキメラと戦闘を繰り返したりもしました。仲間になってくれた時は嬉しかったなあ。それに仲間にしたモンスターをじっくり育てるといった楽しみも残されてますし。んー、はぐれメタルを育ててみたい。

操作性の良さと楽しめる戦闘システム、『DQV』こそ真に遊びやすい作品ですね！

私の評価表

操作性	Ⓐ
グラフィック	Ⓑ
ストーリー	Ⓑ
キャラクターデザイン	Ⓐ
熱中度	Ⓐ
次回作期待度	Ⓐ

総合点 89

選評 「とても1本にはまとまりそうもないので」と、システム編、シナリオ編の2本のレビューを送ってくれました。目のつけどころで、システム編を採用。

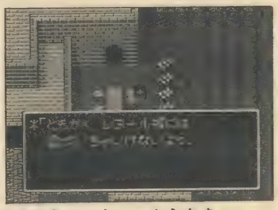
SFC ドラゴンクエストV

●エニックス●￥9600(税抜き)●RPG

文・埼玉県 召喚士あゆみ(12歳)

延びて延びて…やっと来た！ われらのヒーロー第5作!!

えー…ついに、と言うか、やっと、と言うか…。『V』です。ついに出ました。なにせ私、こーゆー風な大作を予約してまで買ったのってはじめてで、あの通知のハガキが来たトキ、もー感動しちゃいましたヨ。実は『DQ』をやりはじめたのって、『Ⅳ』が発売されたずっとあとなんで、いやあ待ちこがれましたね。え？　私はまだ『V』クリアしていませんよ？　でも、はやくこのうれしさと感動を伝えたくて！　えー、まず、グラフィックがとっても美しい！　さあすが！　なーんて思っちゃいますね。とっても細かくてびっくりしちゃいました。前作以前はFCだったでしょう？　だから人物が白いとか角ばっているとか気になったけど、なにせ、ほら、今回はSFCだから。12メガ。うーん心にひびくなあ…。12？『ストII』より少ないって？　しょうがないでしょ！『ストII』はアーケードからの移植だもん。だってホラ、『Ⅳ』は4メガだったでしょ。それの3倍よ！　あの大作の3倍よ！　あっ、話がずれました。もとにもどします。えーと、次は音楽ですね。サウンドね（しつこい）。これも、かなりすごいですねー。あのすぎやま先生の曲をSFCで！　んー。なんて言うかこのテンポも良くて場面にマッチ。やっぱりゲームって音楽も大切な人気のもとですから、ここまで良くできたのでしょうか（ここで「CD予約して良かった」とひそかに思う私）。次はゲーム内容。…これはなんとも言えませんね(と言いつつ言う)。地図の通り進むのかなーと思っていたら、いきなりとんでもないところに連れて行かれちゃったり。ひそかにセリフの中にギャグがあったり。なんかおしつけがましさがないですね。「あーイベントたのまれちゃったー。やらなきゃー」なんて思うことはない！　もー自分でなんかやりたくてしょうがない！　このゲームは、そーゆー力を持ってますよ。



→「自分で何かやりたくてしょうがない！」という感想に共感する人は多いかも

と、ここまでベタボメしましたが、『FFⅣ』や『ロマサガ』の時みたいに、けなす奴がいそうな気もする。でも、RPG好きの人にはぜヒPLAYしてほしいし、あんだけ延期したのはダテじゃないということをみんなに知ってほしい。ムリに買えとは言わないが、みんなつい買っちゃうんじゃないかなあ。ああ予約してて良かった。そのうえ10月1日は我が校の開校記念日で休みだ！　ああ私って幸せ者…以上！

私の評価表

グラフィック	A
サウンド	A
ストーリー	A
キャラクター	A
好感度	A
叫んでしまう度	A

総合点 **100**

選評　いやあ、かわいいっすね。無邪気で。しかも、「おしつけがましさがない」などと、しっかりした分析もしてる。なんだか幸せな気持ちになりました。

SFC ドラゴンクエストV

●エニックス●￥9600(税抜き)●RPG

文・神奈川県 細江結理(19歳)

『Ⅳ』から2年半…『ドラクエ』はプレイヤーに何を「感じさせて」くれたのだろうか。

待ちに待った…という感のある『ドラクエV』。『ドラクエ』は常に前作を超えようとし、また、確実に私たちを楽しませてくれた。しかも、スーパーファミコンという今まで以上の機種で出るのだから、今までの『ドラクエ』を絶対に超えているはずだ…私はこんな期待を持って『V』をプレイした。

グラフィックやサウンド、それに演出。確かにこれらは今までを超えていた。ストーリー自体も壮大で、十分に楽しませてくれた。命令が可能になったおかげで、AIの出来の悪さにいらいらすることはなく、モンスターを仲間にして成長させるという新システムも面白かった。『Ⅳ』の洞窟や塔のように、敵の出現率の高さにうんざりすることもなく、レベルアップのテンポも適度で気持ちよかった。…と、ここまで書くと何も問題はないように見えるが、問題はある。感情移入があまりできなかった。というよりは、キャラクターの感情がこちらにあまり伝わってこなかったのだ。

私は、コンピュータRPGにとって重要な要素は、「キャラクターの考えをプレイヤーが感じられる」ことだと思っている。

プレイヤーの考えがキャラクターに直結するテーブルトークRPGと違い、コンピュータRPGでは、プレイヤーの考えがキャラクターにいつもつながっているとは限らない。そこで、プレイヤーはキャラクターの考えを感じながらその世界に入っていくことになる。感じることができればできるほど、感情移入ができて、感動することができる。…私はそう考えている。

しかし、なぜか『V』では感情移入できず、一歩離れたところでストーリーを見ているようなもどかしさと、ゲームの世界に入れないことへの寂しさを感じた。もしかすると、ゲームに対する「慣れ」がこの感覚を作り出しているのかもしれないが、どこか淡泊に思ったのも事実だった。



→「ゲームの世界に入れない」と、凝った演出のイベントも味けなく感じる？

今回の『ドラクエ』は、ゲーム自体は素晴らしい出来だと思っている。『Ⅳ』にあったようなバランスの問題も解消され、十分に「楽しめる」ゲームだった。しかし、以前の『ドラクエ』のような、「感動できる」ゲームとしての要素が、どうも薄れてきたような気がしてならない。

もし『Ⅳ』が出るのならもっと斬新な、そして感動できるゲームを見せてほしい。『ドラクエ』に初めて触れた時のような感動を…。

私の評価表

シナリオ	A
演出	A
アイデア	A
ゲームバランス	A
熱中度	A
感情移入度	B

総合点 **95**

選評　最後の細江さんは、不満派のようです。「感情移入できなかった」から「感動できなかった」そうですが……。みんなはどうでした？　共感、反論を募集！

レビュー大募集!!

HOT GAME REVIEWの読者バージョン。力作をお待ちしております。

本コーナーでは、読者の皆様からの投稿をお待ちしております。できるだけ新しいソフトで、プレイしてみて面白かったもの、腹の立ったもの、感心させられたものなどについて以下の規定に従ってレビューしてください。

●本文は19字詰で50行。

●言葉遊び的なノリのいいキャッチコピーをつけてください。19文字で2行まで。

●6つの項目についてABCの3段階で評価し、その上でゲーム全体の総合点をつけてください（100点満点）。項目は、「Hot Game Review」の評価表の中から選んでも結構ですし、自分で考えてもかまいません。

本誌のライターがレビューしなかったソフトや、あまり話題にならなかったけど個人的に思い入れのあるソフトの方が、掲載率は高いかも。採用者には謝礼品をさしあげます。

〒102
東京都千代田区麹町5－5－5
HIPPON SUPER！編集部
ユーザーズアイ係



風よ。龍に届いているか

小説ウィザードリィII 第45回

作／ベニー松山 イラスト／高橋政輝

主な登場人物

●ジヴラシア	主人公。L14の忍者。悪・人間族。この物語の“俺”
●ガッシュ	L15の戦士。中立・人間族。
●ザザ	L13の僧侶。悪・人間族。
●ディー	L12の女魔術師。悪・エルフ。
●マイノス	L12のロード。善・人間族。
●フレイ	L13の盗賊。中立・ホビット。
●ハイランス	L13の侍。中立・エルフ。
●ベイキ	リルガミン王国の若き女王。
●アドリアン	“森の彼方の国”ファールバルトの術者。
●リフラフ	アドリアンの従者。
●バンパイアロード	伝説の不死王を名乗る吸血鬼。
●ル'ケブレス	迷宮を支配する龍。“平衡の守護者”

Wizardry

前号までのあらすじ

標高差1000メートルにも及ぶ梯子山の垂壁登攀に成功しながらも、落石による転落で分断された冒険者一行。ジヴラシアとディーは転落のため第四層、残る四名は第五層よりそれぞれ侵入を開始することになる。

梯子山内部は何者かによって召喚された魔物たちが徘徊し、先行した捜索隊はほぼ壊滅状態にあった。この状況下、最上層に身を潜めるガッシュとボルフォフの二戦士であったが、負傷したボルフォフの容態は刻一刻と悪化していく。

突如として姿を消した謎の術者アドリアンに戸惑いつつも、転落したジヴラシアたちとの合流を信じて最上層を目指すマイノス、ザザそしてベイキ。が、彼らが迷宮内の異状を察知した矢先、背後より忍び寄った魔人にベイキが拉致される。バンパイアロードと名乗る怪人はザザとマイノスの反撃を躱し、転移の呪文を用いて女王を連れ去るのだった。

一方、黒竜の襲撃から逃走したジヴラシアとディーは、侍将の亡霊ミフネに憑かれた捜索隊のリーダー・ハイランスを正気に戻し、これと合流していた。さらに単独でガッシュたちの救援要請に向かっていたフレイとも遭遇し、ついに第四層からのルートで最上層に到達する。

わずかに生じた隙を衝き、出現する大気の巨人。回避しようのない一撃に首を折られ絶命するジヴラシア。しかしハイランス、フレイの奮戦とディーの身を賭した大変異により蘇生、手裏剣を用いた真空波で巨人を葬り去る。

幽界に身を置いたわずかな間に、ジヴラシアは様々な過去の光景を見ていた。そしてそれらの指し示す運命の刻は、もう間もない——。

〔第五十五章〕火口

ザザが追いついてこないと、気になりだした頃だった。

未踏のエリアを進むには不適当とも言えるほどの早足で、俺たちはかなりの距離を稼いでしまっていた。何かが潜んでいたとしても察知できるかどうかの移動速度——つまり奇襲を受ける危険を冒しながらの行軍となったのは、やはりベイキの安否が頭の中を占めていたからなのだろう。

道筋は、迷いようもなかった。洞窟状の通路は不規則にうねってはいるものの一方向を示し、幾つかあった横道も明らかに支道で、分岐ではなく進行方向への合流だった。

ザザを待とう——そう言いかけた時、前方の空気がふと変わった。大気の閉塞感が、すっと消失するような変化だ。

巨大な空洞が、そこにあった。

通路が急速に広がり、ドーム状の広間を形成していた。手を加えられたものではなく、迷宮が掘り抜かれる以前からここに存在していたと思われる天工の空間。

そして、そのホールの中央に、影が凝り固まっていた。

初めは微細な塵が舞っているように見えた。それが薄闇の中で、次第に形を取り始めたのだ。一際濃い闇に支配された、人型のシルエットへと。

気配はなかった。そこにいると判っていながら、毛一筋ほどの〝気〟も感じることができない。

眼に当たる位置に深紅の輝きが灯った瞬間、マイノスが吼えた。

「貴様——陛下はどこだ！」

影はにたりと嗤った。白く長い牙が覗き、濡れた光を放つ。

「ここまで辿り着くとはな。しかも仲間との合流まで果たすとは、少々見くびり過ぎていたのやも知れん」

陰鬱な嗄(か)れ声が高い天井に谺する。

俺も、こいつが何者なのかを認識した。

バンパイアロード——ベイキを攫った穢らわしき魔人。遙かな古代、伝説の都ファールヴァルトを一夜にして滅ぼした不死者(アンデッド)の王。

「女王はまだ生きておるぞ。まだ、な」

くぐもった嘲笑が響いた。「だが貴様らは決して間に合わぬ。この世が破壊の震えに呑み込まれるまで、ここで最後の宴を楽しむがよいわ」

「おのれ」

鬼気迫る表情を浮かべたマイノスが、一歩踏み出しかける。

「待て！」

俺はそれを遮った。何故だ、と問うマイノスの目も、俺の視線を追ってその存在に気づく。

この魔人がわざわざ姿を現してみせたのは何故か。気配を生じさせずに忍び寄れるのなら、ベイキを拉致した時のように奇襲をかけてくればいいのだ。それをせずに、敢えて俺たちを挑発する意図は何か。

理由はひとつしかない。

不意を突いたとしても、手にかけられるのはひとりだ。それよりも手っ取り早く俺たちを片付ける手段を、奴は持っているのだ。

そう悟った瞬間に、俺は注意をバンパイアロードからホールに移した。奴は明らかに、ここに俺たちを誘い込もうとしている。

そのままなら、気づかずに踏み込んでいたかも知れない。目を凝らして、ようやくそれと判る。

ホールの床が不自然にぼやけていた。陽炎が立ち上るように、淡い光の下でゆらゆらと揺れて見える。

それは幻影だった。魔人の妖力が生み出した虚像が、広間の前面を不安定に覆い尽くしている。

幻が薄らぐ一瞬、それが隠しているものが覗いた。

穴だ。

恐らくは底に刃や突起が仕掛けられた、剣呑極まりない落とし穴(ピット)の罠——それがこの広間のそこかしこに掘られ、幻影の床によって隠蔽されていたのだ。

吸血鬼の誘いに乗って突進でもしようものなら、俺たちは間違いなくどこかの罠に飛び込んでいた。なるほど、奇襲よりも遙かに効率の良いやり口だった。

マイノスが踏み留まったのを見て、魔人の唇から舌打ちが漏れた。

「気取(けど)りおったか……しかしどうする？　そこで女王が贄(にえ)となるのを待つか」

「てめえ——」

俺は薄嗤いを浮かべる魔人を睨み据えた。マイノスが奥歯を軋らせるのが聴こえる。

罠を看破したとは言え、打つ手のない状況だった。落とし穴(ピット)の存在は見抜けても、その全ての位置を正確に把握することは到底できない。そろそろと足元を探りながら進むのならともかく、バンパイアロードが待ち構える中、この広間を強行突破するなど不可能に等しかった。

魔人は先に仕掛けるつもりはまるでないようだった。攻撃呪文の圏外で、こちらが足を踏み入れるのを待つ気でいる。

一種の膠着状態だった。が、俺たちには時間がなかった。

「まずいな」

ハイランスが呟いた。「良い手が何も浮かばん」

「あの浮遊(リトフェイト)の呪文が使えれば、ね」

　ディーの言葉に、俺はアドリアンを思った。
　目の前に立ちはだかる不死王の奇相は、美貌の魔術師とは似ても似つかない。だが、肌に感じる印象がどことなく重なるのは、俺にも否定できなかった。咄嗟のことなら、マイノスとザザが錯覚したのも頷ける。
　果たしてふたりの間に何らかの関りがあるのか。そして失踪したアドリアンは今、どこにいるのか――。
　半ば逃避にも似た思索に没入したその刹那、背後の通路から誰かが近づいてくる気配がした。
「ザザか」
　俺は振り向くでもなく、神経をバンパイアロードに集中した。ザザと言えども、現状を打破する方策を編み出せるかどうか。
　と、ハイランスが緊張を孕んだ、圧し殺した声で短く囁いた。
「ひとりじゃないぞ」
「何だと」
　複数の気配があるということは、ザザではあり得ない。そしてそれは十中八九、敵の接近を意味する。
　俺は振り返った。後列のディーとフレイの向こうに飛び出す態勢はすでに取っている。
　淡い光を携えた、三体の人影が迫ってくる。そう見えた瞬間、影のひとつから閃光が迸り、俺の傍らから背後――バンパイアロードの方向に抜けた。
　何かが弾ける音とともに、魔人の絶叫が響く。
　だが、俺は振り向かなかった。いや、目を逸らすことができなかった。
　目の前に、あいつがいた。
「フレイか？」
　あいつの声がした。「ディー？　それに……ジヴか？」
「ガッシュ！」
　フレイが叫んだ。
　紛うことなく、それはガッシュだった。リルガミン女王ベイキの愛する男が――そして俺を梯子山（スケイル）へと呼び寄せた男が、そこにいた。
「再会を祝うのは後にするがいい」
　閃光を発した人影が言った。「刻が満ち始めている。あの下郎を抑えている間に、先へ行け」
　幽界で見た貌がそこにあった。牙を持ち、真円の月の下、天空を駆けていた男――アドリアンの姿が。
　しかし俺を驚愕させたのは、アドリアンに付き従うもう一体の影が、発光瓶の光の下に晒された瞬間だった。
　俺は目を、そして自分の正気を疑った。あろうことか、そこに浮かび上がったのは外に残った筈の傴僂（せむし）の従者リフラフだったのだ。
　登攀抜きには侵入不可能な迷宮に、この男はどうやって入り込んだのか。
　それを問い質そうとする気配を察してか、アドリアンはもう一度、有無を言わせぬ口調で命じた。
「今は無理にでも私を信じろ。さもなくば女王はおろか、大破壊（カタストロフィー）の阻止すら手遅れになる」
「――ひとつだけ聞かせてくれ」
　俺は魔術師の、ダークブラウンの瞳を見つめた。「あんたは、味方なんだな」
　アドリアンは無言で頷いた。瞳の光には、この問いに対するいささかの曇りもない。これで騙されたのなら諦めもつくというものだ。
「信じるぜ。他に選択肢もねえ」
「ガッシュ、ともに行け」
「あんたは？」
　ガッシュの問いに、アドリアンは薄く笑（え）んだ。しかし、その底には恐ろしく酷烈な怒りが隠されているような、そんな笑みだ。
　そしてその微笑は、背後のバンパイアロードに向けられていた。
「あのような輩はこのリフラフだけでも充分だ。片をつければ、私も後を追おう」
「世話になった」
　ガッシュが一歩踏み出し、俺を見た。
　俺も、ガッシュを見た。
　この時、俺はどうして迷宮にやってきたのか――大破壊（カタストロフィー）の迫る中、梯子山（スケイル）を登攀してまでこいつを探しにきたのか、その理由を悟ってしまっていた。
　そうだったのか。
　滅亡を突きつけられ、全ての虚飾を削ぎ落として最後に残った俺の望みは、これだったのか。
　軽い驚きとともに、激しい欲求が沸き起こる。明らかになった己の望みを、すぐにでも叶えたいという衝動。それを抑えたのは、何よりもここまで俺が巻き込んできたディーやザザへの想いだった。
　冷静さを取り戻した心が告げる。今はまだ、その欲求を満たす時ではない。
　だが、この一瞬の衝動は、視線を通じてガッシュに伝わっていたのかも知れない。優しき巨漢は微かに寂しそうな光を瞳に宿し、笑った。
「来ると思ってたよ」
　知っていたよ。俺にはそう聴こえた。
　俺は踵を返した。
「行くぜ」
　広間の様相は一変していた。まやかしの床は消え去り、落とし穴（ピット）がほぼホールの全域に渡って口を開けている様が見て取れる。幻影に惑わされては、とてもじゃないが歩けたものではない密度だ。
　先刻アドリアンが放った閃光はどうやら俺たちの知らぬ、妖力魔力の類を打ち消す効果を持つ呪文であるらしかった。
　バンパイアロードの姿は見えない。
　奴が立っていた位置にもまた、他のものよりも広い落とし穴（ピット）が顎を開いていた。奴は浮遊（リトフェイト）の類の呪文を使ってその上に浮き、入念な罠を仕組んでいたのだ。俺たちが運良くあそこまで辿り着いたとしても、斬りかかった途端に穴に落ち込むという寸法だ。
　だが、その罠が魔人にとっての仇となった。
　消呪効果によって、幻影ばかりか浮遊の魔力まで打ち消されたバンパイアロードは、自らその穴に落下する羽目になったようだった。
　穴の底から呪咀の呻きが聴こえてくる。どんな仕掛けが用意されていたのかは知らないが、不死の魔人が相当なダメージを被っていることから推察して、よほど致命的な罠が待ち構えていたらしい。
　俺たちは迅速に、広間を横切って反対側の出口に辿り着いた。



「まだ上がってこれないや。いい気味だよね」

フレイが小馬鹿にした調子でせせら笑った。穴の底でもがく魔人の耳にも恐らく届いていることだろう。

見ると、アドリアンとリフラフがゆっくりと中央の穴に近づいていく。が、それを見学している暇はなかった。

俺たち六人は、再び狭まった通路に飛び込んだ。そして、走る。

自分たちがぎりぎりの境界線上にいるという確信があった。ここで急がなければ時は永遠に失われる。ザザを待つ余裕はなかった。

ほとんど無言のまま、俺たちはもはや支道すらない洞窟をひた走った。ディーの足に合わせてはいたが、撤退ではない限り通常考えられない速さで進んでいる。

何かに出くわしたとしても蹴散らすまで。そんな勢いが、ガッシュとの再会を果たした俺たちにはあった。

どれほどの距離を駆けたのだろうか。

前方に、微かな灯が見える。そう思った刹那、唐突に視界が開けた。

俺たちが躍り込んだのは、通り抜けてきたホールよりもさらに巨大な空間だった。

周囲の岩壁が、奇怪な発光現象に包まれている。あたかも大気そのものが、赤く明滅しているかのようだ。

その光の中、広間の奥にベイキがいた。

俺が気づくと同時に、ベイキも俺たちに気づいた。一瞬喜びの表情を見せ、そして必死に何かを叫び始める。しかし、聴こえない。

しばらく前から、耳鳴りがしていた。長大な空洞を、轟々と気流が通り抜けるような大気の鳴動——。

「ベイキ！」

ガッシュの怒号が、空間に満ちた圧を割った。

「来ては駄目！　逃げて——ガッシュ！」

ベイキの絶叫が微かに届く。同時に、空間が一際明るく輝いた。

見えなかったものが、目に入った。

結界に閉じ込められたベイキの背後は、壁ではなかった。

そこは火口の竪穴へと繋がる、あまりにも巨大な洞門だった。スケールの違いに、薄明かりの下では認識できなかったのだ。

このホールの三分の一は、半ばテラスのように噴火口に迫り出す形となっていた。耳を蝕む鳴動は、火口をパイプ代わりにここから奏でられていたのだ。

そして、そのテラスの上空——噴火口の大円筒の中央に、あれが見えた。

神秘の宝珠の力で幻視した、異変をもたらす元凶となったもの。

俺が生と死の狭間で見た、妖獣をへばりつかせた禍々しきもの。

あの繭とも巣ともつかぬ球形の物体が、幻ではなくそこにあった。触手状の突起を四方の壁に絡み付かせ、ベイキの頭上後方で奇怪な巨体を晒しているのだ。

知らず、俺は呻いていた。

現実に目にしたそれは、過去二回の幻視とは比べものにならぬほどにグロテスクだった。明滅する赤光に照らされた姿は、胎動する巨獣をくるんだ剥き出しの子宮のようにも見える。

今にもそれが弾け、あらゆる害毒が撒き散らされる——そんな恐怖感に取り憑かれる、理性の許容の埒外にある光景だった。

しかし、畏怖の感情に身を委ねる訳にはいかなかった。

この物体をどうにかすれば、迫り来る大破壊を止められる。そう信じたからこそここまでやってきたのだ。今さら怯えてなどいられるものか。

まずはベイキを救い出す。そして、この胸の悪くなる糞袋を火口の底へ叩き落としてやる——。

ベイキに向かって真っ先に走り出したのはガッシュだった。寸毫も遅れず俺、マイノス、ハイランスと続く。

広間の中央に達する直前だった。

激しい震動が、俺たちの足を止めた。

地震ではない。ただ一度だけ、空間がぶれたのだ。

ベイキが狂ったように魔法障壁を叩き、叫んでいる。にわかに膨れ上がる圧力の中、変調する鼓膜が途切れの声を捉えた。

「……喚され……ろしい……魔が、召……構わず……げて！」

何かが来る。そう気づいた時、前方の宙に細かな放電が疾った。

ジジッ、と耳障りな音が空間を満たす。

二度、三度と繰り返し、稲妻の糸は形を取り始めた。瞬時に閃いては消える雷の筋が、まるでそこに存在する見えない何かの表面をなぞるかのように疾り抜けていく。

雷光が描いているのは、人に似た姿だった。ただし、大気の巨人を優に上回る体格のものを人と呼べるなら、だ。

四本の腕があった。三本の角があった。

急激な気圧変化の正体を、俺は知った。凄まじいまでの妖気が、その何もない空間から放出されているのだ。

すでに、そいつが何であるのかも判っていた。

放電の内部空間が変化した。炎が逆巻き、凍てつく大気が吹き荒れる異界の光景が、切り取って嵌めたようにそこに映しだされる。

「これは——」

「魔界よ」

マイノスに、俺は言った。「王国騎士に相応しい相手がくるぜ」

その言葉が合図であったように、放電空間が白く染まった。魔界の門が、開く——。

奴が実体化した。

かつてダイヤモンドの騎士ガディと死闘を繰り広げた、あの巨大な悪魔が。

武具を打ち鳴らす音が響いた。

（つづく）

風雲!SLG城

新作ＳＬＧが次々に発売されるようになったが、過去の作品の中にも、城主をうならせる逸作が数多く存在する。中古ソフトを探すのもグッドなチョイス。古きを訪ねて新しきを知る、なのだ。

SLG城主：猪野清秀

最近秘かな(?)ブームの競馬SLGにスポットを当てるのだ!!

一昔前までは、「競馬」=「サラリーマンの休日のレジャー」というイメージがあった。だが、日本中央競馬会のイメージアップ作戦によって、今や競馬は誰もが気軽に楽しめる、クリーンでエキサイティングな娯楽となったのだ(もちろん勝ち馬投票権=馬券は、未成年者は購入できないけど)。

ファンが増えれば、「競馬をパソコンなどで遊べないか」と思う人が増えてくるのも必至である。そんなニーズに答えるべく登場したソフトは、いずれも爆発的な売れ行きを記録している。

今回のＳＬＧ城では、それらの競馬ゲームについて、「なぜこれほどまでに面白いのか」についての考察を加えてみるのと同時に、現在発売中の競馬ゲームの紹介、そしてさらに競馬ゲームファンにはちょっと耳寄りな情報もお伝えしよう。お父さんにすすめてみるのもいいかもよ。



←あらゆる年齢層に好評な『ダビスタ全国版』

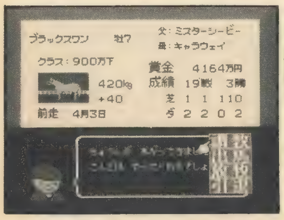
ダービースタリオン・全国版(アスキー)

ＦＣ用競馬ＳＬＧとしては逸作の一本。簡単な操作で本格的な馬主の気分が味わえる。このソフトのおかげで、親にファミコンを占領されてしまった人もいるのではないかな？



←レース中は実際に馬が走り中継も行われる。燃えるゼ!

プレイヤーは馬主(馬のオーナー)となって、1500万円の資金と1頭の牝馬を元に、競馬用の馬(競争馬)を育成し、厩舎にあずける。そして、調教を行い馬の能力を上げ、数々のレースをこなして栄冠を勝ち取るのだ。最高レベルのレースであるＧ１のタイトルをすべて取るのが最終的な目標である。



←馬を育てて調教して……ＦＣで馬主体験ができるのだ

競馬の専門用語さえ覚えてしまえば誰にでもプレイできる。ＳＬＧファンなら一度はプレイしてほしい。

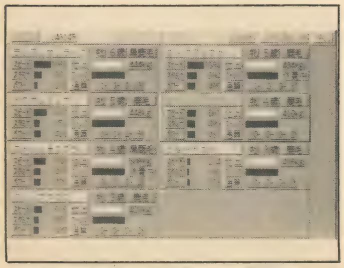
クラシックロード1(ビクター音楽産業)

『ダービースタリオン(全国版)』がホビー機の競馬ＳＬＧの雄なら、パソコンの競馬ＳＬＧの雄にあげられるのがこの『クラシックロードＩ』。

同じ競馬をシミュレートしているだけあり、内容そのものについては『ダビスタ』とさほど変わらない。ただし『クラシックロードＩ』では制限時間が30年に限定されていて、その期間内にどれだけ多くの優秀馬を輩出し、資金を稼ぐかが目標になる。さらに5000万円までの借金も可能だ(借金をするようでは先が見えているが)。

データの参照の点など、パソコンソフトならではの細かさは、プレイに大きな助けとなる。

発売日はまだ未定だが、ＳＦＣへの移植も予定されている。どのような移植になるか、発売日が楽しみだ。



↑厩舎にいる馬一覧。各馬について調教やレースへの出馬をここで指定する



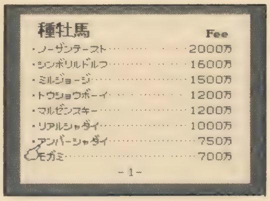
←レース中の表示もされる。自分の馬の成績はどうだ!?

考察～なぜ競馬SLGが面白いのか?

なぜここまで競馬ＳＬＧが面白く、そして人気を博しているのか？　城主なりに分析してみた。その分析の結果、三つのポイントにまとめることができたのである。

第一に、本文中でも述べたが、競馬そのものが一般的な娯楽になり、野球やサッカーのように身近なものになりつつあるということ。

第二に、実際には資金の問題などから一般の人に不可能な、馬主の体験が気軽にできるからである。『ダビスタ』でさえ、初期資本金は1500万円。これほどの金額を自由に使える人はそうザラにはいない。

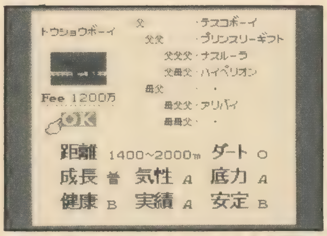


←種馬はいろいろいる。どれに頼もうか……？

そしてもっとも大きな理由が、競争馬の配合の妙。血統や親の性格などから自分の望みの馬を配合し、大きなレースで優勝させる。この喜びは、育成ＳＬＧに共通する。そして何物にも代えがたいものがあるのだ。



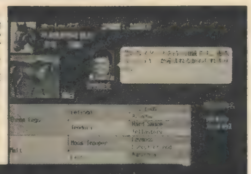
←『クラシックロードＩ』にも配合の楽しさはある



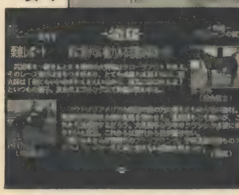
↑配合の際には成沢先生の『ダビスタ全国版を一生遊ぶ本』を参考にすべし。役に立つぞ

え!?あの光栄も競馬SLGを!?

ＳＬＧの大家である光栄も、ついに競馬ＳＬＧに参入することが明らかになった。作品名は『WINNING POST』。ゲームの基本の流れは、今回紹介した２作と変わらないようだ。だが調教師や他の騎手からの情報収集や、個人牧場の開設、そして欧州遠征など、ひと味違ったプレイが楽しめそうである。パソコン版の発売が'93年１月。ホビー機への移植も十分考えられる。期待して待とう！



→配合の際のアドバイスもある。初心者も安心してプレイできる



←どうやら、新聞による情報収集もできるようだ。本格的である

城主の肖像：城主の家にビデオが入った。だが忙しくて録画しても見る暇がない。とほほ

このソフトで遊びたい〜「太閤立志伝」

■ズバリ『太閤立志伝』（光栄）です。SLGといえば「光栄」となりそうな昨今ですが、リコエイションゲームとしてこのゲームは、SLGの新たな道を切り開いたと思うのです。僕もパソコンで夏休みに汗だくになってこのゲームをやってました（友人宅で）。

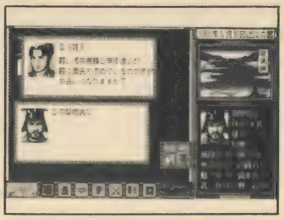
このゲームをSLGファンの人々にもっと知ってほしいのです。このゲームは、『シムシティー』の感覚がして、豊臣秀吉（初めは藤吉郎）を育てる、そんな感じがするのです。

よってこの『太閤立志伝』の移植を希望します。

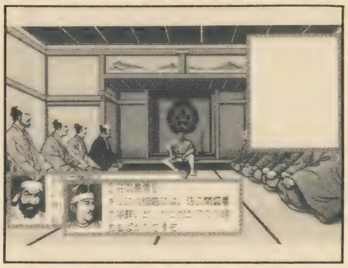
（福岡県・安森順一）

○『太閤立志伝』はなかなか面白いSLGである。プレイヤーは織田信長の一家臣である藤吉郎となってゲームをスタートする。初めは米の売買など雑用しか任されないが、信長の信用を得るにつれ、もっと重要な仕事を任されるようになったり、合戦にも参加させられるようになる。手柄をたてれば、城主にもなれる。戦国時代の立身出世の醍醐味が味わえるゲームなのだ。

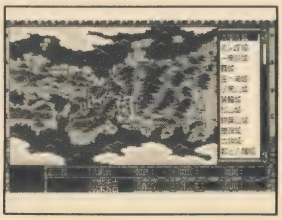
残念ながら移植の予定はないが、リクエストの声が高まれば、検討されるかもしれないぞ！



←手柄をたて、一国一城の主となってもまだ仕事は多い



↑今の会議にあたる評定で、仕事は与えられる。今月の仕事は何だろう？



←城主や大名になると戦略的要素もからんでくるぞ

1992年度ベストSLGファン投票中間報告

城主が予測した通り、『FE（ファイアーエムブレム）外伝』がダントツの1位を突っ走っている。投票数そのものの少なさは、募集開始時期が遅かったからだろう。次回は注意したい。

また、『オウガバトル』の発売が来年に延期となってしまったため、無効になった票があった。城主自身も期待していた作品だけに、非常に残念。より素晴らしい作品となって、発売されることを心から祈ろう。

過激な意見を書いてくる人もいた。

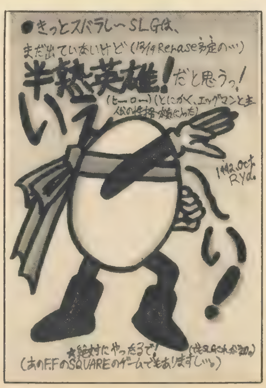
■11月号のSLG城で「FE外伝」がだんとつ1位なのは確実だとおーっ？『シャイニング・フォース（SF）』やったことあって言ってんのかよ！ 他誌での順位見たことあんのか！『SF』が1位だったら、SLG城領民全員『SF』キャラ全員レベル30までの刑！

（埼玉県・浜元洋）

○もちろん『SF』も抜かりなくプレイしておるぞ。あの戦闘システムはSLGに通じるものがあるな。しかし領民に命令する権限があるのは、城主だけなのだ。ほっほっほっ。

中間順位表（10月末日まで）

〔1位〕『FE外伝』
〔2位〕『ダビスタ全国版』
〔3位〕『シャイニング・フォース』
『エアーマネジメント』
『アースライト』
『森田将棋』



←北海道 文月りでい 『半熟英雄』の名物キャラ、エッグマン。彼のけなげな攻撃に涙するものも多いことだろう

SLG・フリートーク

■「寥化」じゃなくって「廖化」である。ただでさえマイナーなのに、全国のHIPPON読者に間違って覚えられてしまったじゃないですか。

ちなみに廖化は関公（城主注：関羽のこと）の部下ですが、アニメや人形劇には出てきません（涙）。

（東京都・桜花騎士）

○うむ。11月号では済まぬことをしたのお。ちなみに廖化は元黄巾族の残党で、関羽と共に荊州の守備についている。関羽の危機を劉備に知らせるも、時すでに遅く、呉によって荊州は落とされ、関羽は処刑されてしまったのだ。

マイナーだとなげいているが、それなりの書物を探せば、結構詳しく載っているぞ。精進せいよ。

■私の『FE外伝』苦戦記

●8月。某玩具店の広告に、あの『FE外伝』が980円とあった。さっそく買いに行ったが売り切れ。

●あきらめていたところ、弟が友人から借りてきてくれた。壊れかけたFCでさっそくプレイ。

●1章をプレイしていたら、弟がコードに足を引っかけ、FCが映らなくなった。泣いた。

●しかしもう1台（これも壊れかけ）のFCで再びプレイ。9月11日に4章まで行ったデータが消えた。放心状態。

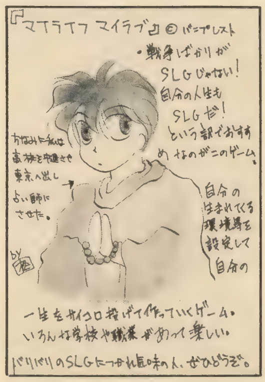
●あきらめず2度目。9月30日から5章への経験値稼ぎ開始。朝は4時起き。眠い。

●10月。弟がソフトを返すと言い出す。経験値稼ぎもそこそこに5章へ。

●ドーマ、アルムの「必殺の一撃、60のダメージ」であえなく昇天。で、めでたくクリア！ しかし試験前日だったりする……'92年10月4日。

（宮崎県・小猫丸）

○苦労がありありと目に浮かんでくるようだのぉ。城主も思わず涙してしまったぞ。これからも頑張るのぢゃ。



←宮崎県 天堂しゅう 人生そのものがSLGというコンセプトのゲーム。時間はかかるが、一度はプレイしてみよう



←大阪府 バルアミー高屋 『FE外伝』はあくまでも「外伝」。『2』が出るとしたら……やはりSFCで、だろうなあ

城主からのお言葉

城主が執筆担当した『スカイミッションのすべて』はなかなか好評のようだ。お買い上げになった皆様に改めてお礼を申し上げるのだ。

マウスなどの周辺機器の充実で、今までは遠い憧れの存在でしかなかったパソコンSLGが、移植という形で僕らの元にやってくる可能性が非常に高くなってきた。SLG城ではより一層のSLG発展のため、さらなる企画を思案中だ。楽しみに待っていてくれ。

さて、当SLG城では以下のテーマについてハガキを募集しておる。城主をハガキの山で窒息死させるくらいの投稿を待っているぞ。

(1)「このソフトで僕らは遊びたい」
パソコンSLGの移植希望。これについては来月から多少変わるかも？

(2)「私だけが知っている」
裏技の自慢。普通の人が知らないような情報でもいいぞ。

(3)「SLGフリートーク」
SLGに関するフリートーク。イラストもグッド。今月のような奮闘記もなかなかナイスだね。

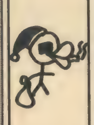
(4)「SLG・Q＆A」
城主が質問に答えるのだ。

(5)「攻略・解説リクエスト」
あきらめる前にお便りをしてね。

宛先はこちらなのだ。パワフルなお手紙を城主は待っているぞ。

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER！」
風雲！SLG城「（各コーナー名）」係

FREE TALK remix



DESK TOP

巷では貴花田＆宮沢りえが騒がれてるようで。若花田が騒がれるにはもう、あたくしと結婚するしか……。（サリー）
やい！「やい！」（みんな）ゲームの事を「より」（深く）理解するには（他の）「ジャンル」も（気に）しろ。（アサノ）

READER'S FREE TALK

皆はもう、ドラクエⅤって遊んだ？賛否両論、紹介してみるでおま ㋚

人間の愛情劇を強調し過ぎた為、世界の破滅という危機感が、プレイ中全く感じられなかった。それに悪を倒すべき伝説の勇者よりも、主人公やモンスターの方が強くなってしまうのは、ストーリー的に矛盾を感じる。ＳＦＣで出した必然性が感じられなかった。
（東京都　斎藤和弘　23歳）

確かにドラクエⅤはＦＦⅤに比べて、グラフィック等見劣りすると思うけど、ドラクエがＦＦみたいに、派手になったらドラクエらしさが失われると思います。皆、素直になって遊んでから文句を言ってほしい。見かけだけで判断して遊んでない人は、大損だと思うよ。
（京都府　谷川育美　25歳）

最後のボスは、今までの中で一番最低だし、エンディングもイマイチだ。
（愛媛県　西井達　21歳）

オープニングのあの衝撃は、忘れられない!!
（埼玉県　野田耕次郎　16歳）



←大阪府・伊賀祈龍
㋚あたくしは代々木駅周辺に出没。元宮もとみーはぁ？
㋤オレは神田の生まれだ、江戸っ子でい。神保町ね。

ドラクエⅤは、本当に12Mもあるのか!?　面白いか!?
（東京都　加藤隆徳　18歳）

やはりドラクエと言えばシナリオでしょ。あの内容を完全に一人称で表現した力は凄いって誰かが言ってたよ ㋐

恋愛は邪魔くさいものですか？
（京都府　川野保昌　16歳）

どんな時だって愛は必要よ。残飯くさいのは嫌。本気でくさいんだもん ㋚

あー、くさい。ＨＩＰＰＯＮにネコが小便をした。（泣）
（愛知県　加藤文規　21歳）

総力特集・くさい編 ㋚

発泡スチロール燃せ。今燃せすぐ ㋐

花札屋が嫌いだ！

本気か!?　文通コーナーだぞ！

イヤッホウ！うれしはずかし文通コーナーだ！今どき文通？んなこといってちゃだーめ。純愛の時代よ。ちがうか。流行したりなんかして。プップクプー。ではいく。

●スクウェアの好きな20歳の予備校生です。できれば同年代の方。男女は問いません。
〒230 横浜市鶴見区上末吉5-9-8
柴田恵理

●くさなぎ依竜と文通しませんか。お返事は気長にまって下さい。
〒286 千葉県成田市玉造5-9-1
後藤いくみ

●急募!!（笑）文通相手。Ｆ・Ｆと ＤＱが好きな人。モンスターメーカー好きならもっとよい。
〒343 埼玉県越谷市東越谷1-5-16
中島歩・12歳

●当方15歳。女子高生。ただし体形ぺんぎん。テーブルトークＲＰＧとかやっちょります。
〒274 千葉県船橋市習志野台2-41-3
馬場恵子

つー訳で今回はこの４人。くれぐれもいっておきますが、迷惑になるようなことだけはしないよーに。編集部でも責任もちかねますので。掲載希望の方はこのコーナーの文通係まで。お約束サリーでした。

（新潟県　小野塚聖一　24歳）

まぁまぁ。 ㋚

どうぞ（プレゼントが）当たってほしぃ――です。当たるかくりつ1000000000000000000％。
（中川区　加藤武　10歳）

10垓。無量大数なんて０が64個もいて気持ち悪くてカユくてカユくて ㋐

全国100万人春麗ファンが思っている事ＢＥＳＴ３
　３位　唐沢寿明め……
　２位　唐沢寿明めえ……
　１位　唐沢寿明めえええ――
　　ふぁっく　ゆ――!!
（東京都　松田憲治　20歳）

中指立てるのを親指に間違えた場合、それは「グウッ」の意味するところ ㋚

アスキーに「ベストプレー大相撲」みたいなのをだしてほしい。
（大阪府　蔵間龍也Ⅱ世　19歳）

それ系で「ベストプレー会社更生」とか「銀行団」とかは？はいダメ!! ㋐

アンケートハガキに書いても、載りますかぁ？（アンケートハガキより）
（東京都　高橋茂夫　21歳）

載る確率は、アンケートハガキより、普通のハガキの方が大。イラストもほしいのよね。待ってまーす ㋚

「テクノの部屋」に期待してる。昔のゲームミュージックから、ゲーセンの音楽まで扱ってほしい。
（岐阜県　山越謙一　18歳）

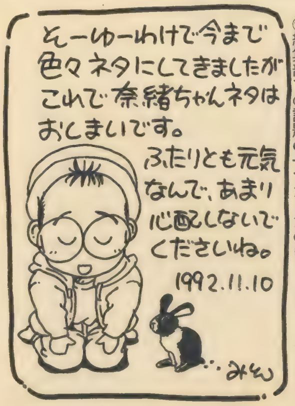
それどころかテレビゲーム10やインベーダーのもやるからお楽しみに ㋐

根本さんへ。僕の家には毎日のように盗難自転車が放置されてます。ひょっとして結構近くなのでは。（地図付き）
（神奈川県　島村幸太郎　19歳）

荻窪でみつかったっスう　（根本）

★ 鈴木みそ氏 重大発表ぅ〜〜〜 ★
クイズ！　奈緒子ちゃんの体重は〜!?　の時間がやってきました（笑）。56㎏から72㎏まで様々なおたよりが来ましたが、正解は……いません。近いのは兵庫県の矢野くん。サイン本送りまーす。
（みそ）

矢野くん、グラッチェ。では来月 ㋚



←東京都・鈴木みそ
㋐えー、終わっちゃうんですかー、そうなんですかー
㋚編集部での話題の一つだったのにぃ。え？　ホント？

サリーの頸動脈まであと1㎜

へいへい。頸動脈です。

「ふりーとーく」デハ、シモネタノ掲載率ガタカイ。チガイマスカ。
（福井県　下ネタ星人）

そ、そんなー。ひどーい。次号から全部下ネタにしてやるぅー。

先日、千駄ヶ谷の「ホープ軒」と言うラーメン屋の２階において女連れの内田氏らしき人物が私の目の前に座った。真偽のほどをお教え下さい。
（千葉県・技術神ＤＫ）

タンポーン！うそでーす。

冬。心が寒い。サリー、チューして。チューしてよっ。ねえったらあ。
（東京都・嵯峨美高）

してやろーか。 ㋐

あら。いきなりでてきたのは特技、子づくりのテクノ浅野氏（笑）しっかし、このコーナーも内容ないわねー。あたしのせいー？もっとＩＱの高い質問まっちょります。



←20歳の乙女、サリーつゆき１月で21歳にもなろうかというのに、ＬＤで「シンデレラ」を買ってしまった……。女の子ならこの気持ち、わかるよねぇ？

●おたよりを大募集してるわよん。アンケートハガキの裏に書くより、当コーナーにおハガキをちょーだい。イラストもOK。カラーよりもモノクロの方がいいわね。……というところで、〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER/「FREE TALK remix」係まで。横イラストでもOKね。

MAKER'S FREE TALK

突然！　ですが、今月号からメーカーズの方もあたくし、サリーつゆきが担当する事になりました。よだちんがバテちゃってさっ。愛の手紙を送ってあげてちょ。ってな訳で、今月のメーカーズは一枚のハガキより。

某雑誌に「ゲーム業界は汚くていい加減で、どうしようもない所」という投書があったけど、本当ですか？

（東京都　匿名希望　女性）

真実は如何に？　気になるわねえ。

その通りです。開発部門の資料をいくら整理しても、彼らは見事に万里の長城を築いてくれるし、テストプレイルームには『スト○』がある！　当社の新作ゲーム『電忍ア○スタ』の開発では、朝に開発スケジュールを作成しても、夕方には計画を大幅に遅らせ、翌日にまた計画を立てるの繰り返し。スケジュール表の総数、なんと100枚！　こ〜れぞまさしく「朝令暮改」！　この様にゲーム業界は、愉快に楽しくゴキブリを友として、今日もまた青い顔をしながら元気に頑張っています。

ビバ！　ゲーム業界!!

（コンパイル・中市）

気分はブラジルってな感じですけど。余裕からなのか開き直りなのか……。この前、某ゲーム大会に出場した時も確か最後には、『ス○II』対戦もどきになった様な記憶が。ねぇ、和田さん。

ガムやチョコレート等、多少バージョンアップがあるにしても、ガムでありチョコレートです。こういった物を売る会社は何をどう売るかさえ考えればいいし次の商品を創る為の機能はそれ程必要ではありません。が、おもちゃの場合は？　ヒットを創ると後はそれだけ。オセロゲームやリカちゃん人形を例にとると、単一商品を長期間に渡って売るのが今までのおもちゃ業界です。流通もその為に作られており、今のゲーム業界の様に次々と新しいアイデアを出す機能は、必要ではなかったのです。「汚い」というのはそれ。同じ商品をいかに高く、沢山売るかがメーカーや問屋のウデの見せ所だからです。「いい加減」さは流通の曖昧さからきています。現在メーカーは、問屋に何本引き取ってもらうかがビジネスで、問屋は引き取った物が売れない場合損失になります。「どんな嘘をついても売る」必要がある訳で、それが「汚くていい加減」な原因なのです。しかもこんな悪循環を良くないと解っていながら、今だに続いてるところが「どうしようもない」のです。

（クライマックス・折茂）

かなり肉薄した意見。ドキリとくるのは誰の胸に……？　お次は？

いつのころからかそのようなうわさがとびかっていますが、それがげーむぎょうかいぜんたいのうわさなのかどうかはわかりません。しかし、げーむぎょうかいが「どうしようもないところ」というのだけはちがってるとおもいます。いいかげんではあるけど「とてもおもしろいところ」だとおもいます。なぜなら、げーむはあきるほどできるし、しゃないはきれいなおんなのひとばかりだし。ぼくは、こんなかいしゃがたいへんよいとおもいます。

（ソフィックス・ひらい）

随分疲れてません？　現実逃避したい気持ちって、解る気がするわぁ。

一昔前は有名だった某ゲーム会社の入社２年目の友達に、現状についてちょっと聞いてみました。まず「汚い」。これは彼の会社には当てはまらないようです。景気が良かった頃に、自前で社屋を建てたので仕事場は割と新しいと言ってました。ただ、繁華街からはかなり遠いとの事。次に「いい加減」。これはそこそこ当たっているらしいです。ゲーム業界の急成長の波に乗った会社であるため、その場しのぎの癖が抜けきっていないそうです。最後に、「どうしようもない」。何ともいえないけど、入社して5年以上の人がほとんどいないというぐらい、社員の定着率がかなり低いらしいです。

（匿社・Oh God！）

という事で。物質的に「汚い」のか、物事に対して「汚い」のか人それぞれの意見が飛び交ってますけど。あたくしからの意見を言わせてもらいますと、後者の方で汚い事ってあるのよ、これが。「力のあるものの独占」という事が、どんなに人や会社を苦しめていることか。読者のみんなにはいまいちピンとこないかもしれないけど、解るところは解りますよね。でもこれは決して、メーカーさんの事じゃなくってよ。

では、今月も皆様、健やかにお過ごしくださいまし。ごきげんよう。



新ハードがすごく気になる!!

スーパーファミコン用CD－ROMは当然すごいマシンになるだろうが、XA規格対応というのがどれほどでかい意味を持つのが知りたい。最近発表されたマッキントッシュの最新機種も、XA規格に対応していた。両方で動くCD－ROMがつくれるということだから……。

全く情報が入ってこないけど、松下と米エレクトロニックアーツ社のニューハードはどうなっているのだろうか？　エレクトロニックアーツ社は、アメリカで一番すごいゲームメーカーだし、かなりのマシンになると思う。

ハドソンが開発した高性能画像処理チップとか、海の向こうではゲームパソコンのアミガとアタリの新機種とか、最近はハード関係の情報がとにかく多い。喜ぶべきことなんだろうけど、……財布の中身は限られてるんだよなぁ……。

（北海道　二十世紀少年読本）

久々の投稿で、うれしく思うサリーでおま。ハードが乱立する中、どれでもいいから互換性のあるマシンは欲しいよね。特にCD－ROM系でさ。ユーザーの期待を裏切るハードはもうイヤ!?

文句……って訳じゃないけどさ

RPGとは文字通り役割を演じる遊びなのだから、ストーリー重視でいいし、何から何まで設定されていても、文句はない。ただし、誰がやっても全く同じ話で、全く同キャラクターになってしまうのは、いただけないと思う。やはり一度決められたキャラクターでも、プレイする人なりの解釈があり、１人１人違ったキャラクターにだってなるはずだし、そうならなければならないと思う。

千差万別とはいかないまでも、『真・女神転生』の様に、そういう方向へ持って行こうとする努力が、今のマンネリRPGには必要だと思う。

楽しさの根源を考えて、ソフトハウスはソフトを作っていってほしいですね。

（新潟県　関口友巳　18歳）

確かにそれは、みんなが思っている事だと思うわ。『ウイザードリィ』だって、『女神転生』だって、〝属性〟を持って行動してることだし……。

みんなも、メーカーさんに、「こんなの作ってほしい!!」という様なアイデアがあったら、じゃんじゃん送ってちょ。

●連載第10回

ドント・ウォーリー内田の海外ゲーム雑誌の正しい読み方

HOW TO READ THE GAME MAGAZINE FROM OVER SEAS



今、アメリカの雑誌でやたら盛り上がっているのが『スーパー・スターウォーズ』。一部の雑誌では、パーフェクトに近いレビューも見かけるほど。ルーカス・フィルムの人気の高さがうかがえるけど、海を隔てた日本では、どうなのかな？

イギリスに行った時に泊まった宿でのこと。朝食の時に〝新聞ないかい？〟と尋ねると、ほい、と差し出された大衆紙『サン』。一面にはいきなり王室スキャンダルのネタがおどっていた。

イギリス人はみんな朝っぱらからこんなものを読むのか、と不思議に思ったけど、以後新聞というと毎朝それを出されたので、どうもそういうことらしい。

メージャー首相も大変そうだ。



←イギリスのメガドライブ専門誌『MEGATECH』。1・95ポンドは約450円。写真左上に注目。やっぱり〝メガテケ〟だよね（笑）

誰がつけたか？その名もメガテケ

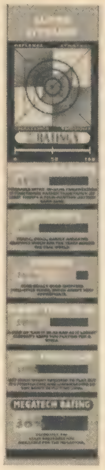
その宿の主は、おばあさんだった。そのばあさん、一見エリザベス女王のような気品漂う英国婦人に見えたんだが、実はとんでもない。朝寝坊していると、すぐに電話がかかってくる。眠い目をこすりながら降りていくと、「16番！　今日は泊まってくのか、それとも出てく?!　泊ってくなら、支払いは今だよ！」と開口いちばん商売を始める。宿泊客を部屋の番号で呼ぶのが、このおばばの常であるが、なにを言うにもサッチャー（元）首相のように詰問調で、おまけにどぎついコックニーなまりでしゃべる。聞き取りにくいことこの上ないが、「分からない」と言おうものなら怒りだすし、まったく手がつけられない。

だけど、イギリスという国は思ったほど気取った国じゃないんだな、と理解し始めると、そのおばばの存在にもなにやら親しみがわいてくる。

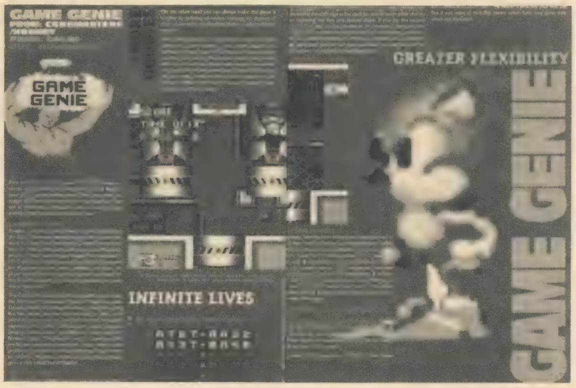
前に紹介したスーパーＮＥＳの専門誌『ＴＯＴＡＬ』もそうだったけど、この『ＭＥＧＡＴＥＣＨ』も、そんなロンドンの街中で売られているメガドライブ専門誌のひとつなんだ。

表紙にはなんと〝メガテケ〟という日本語が置かれている。もちろん〝ＭＥＧＡＴＥＣＨ〟は〝メガテック〟と発音するはずだが、なぜか〝メガテケ〟だ。しかしよく見ると「メガドライブハイパー　ゲイミング　テクニック」というサブ・タイトルが英字で打ってある。つまり、スーパーテクやウルテクのように、〝メガテク〟のつもりなのかもしれない。そう考えればつじつまは合うが、どう見てもあの題字は〝メガテケ〟としか読めない。字を間違えたか（笑）。

おまけに、イメージ・カラーは黒と黄色の阪神タイガース・カラーである。わざとかどうかは分からないけど、〝メガテケ〟とあいまって、妙に日本人の目に止まるルックスである。ひょっとして誰か日本人が、「これがオリエンタル・カラーだ！」などと遊び半分で入れ知恵したのかもしれない。う～む。



←メガテケの評価表。これは『スーパーハイドライド』につけられたものだけど、ハデに取り上げているわりには、なかなか辛い点数



↓ゲームジェニーの紹介ページ。アメリカでは既にかなりの数を売り上げていて、じきヨーロッパでも広まりそうな勢い。はてさて、日本はどうなる？



→〝メガテケTシャツでキメようぜ！〟てなコピーでTシャツまで売っている。意表を突いた作戦だけど、お値段は良心的な6・5ポンド（約1500円）

ゲーム・ジェニーとコピー・マシン

表紙だけでなく中身も異様に派手な色使いで、何とはなしに上方ノリを想起させるメガテケ。その中で、ひとつ目を引いた記事があった。イギリスでは10月に発売になった、『ゲームジェニー』の紹介記事だ。

『ゲームジェニー』はゲームのプログラムを改変して、面セレや自機の数の増殖を可能にしたりするソフトだ。知っての通り、アメリカで発売された時に任天堂との間で裁判にまでなったいわくつきのソフトだけど、ここで紹介されているのは、そのメガドライブ版。アメリカでは既に〝市民権〟を得ている『ゲームジェニー』だけど、ここイギリスではやや遅れてメガドライブ版の発売となったわけだ（ちなみに価格は約１万円）。



←『エレクトロキー2000』なるゲームのコピーマシンの広告。一応〝個人使用に限る〟とかの文言がそえられているけど、実際そうは使われていないらしい

今のところおおっぴらに売られていない日本の事情を考えると、雑誌にきちんと（？）紹介されたりしているというのは、なかなか驚き。でも、あるイギリスのコンピュータ雑誌では、『ゲームジェニー』はおろか、ゲームそのものを3.5インチのフロッピーディスクにコピーできるようなツールの広告まで出ているのだ（ちなみに約４万円）。

その機械さえあれば、ゲームをいくらでもコピーできるワケだ。〝それっていけないんじゃない？〟と思う人も多いと思うけど、法律的にはビミョーなところ。一概に〝違法〟とも言い切れないんだ。

少量ではあるけど、日本にも入ってきている。まだ、おおっぴらに売られるには至っていないけどね。

この種の問題はまた機会があったら細かく解説したいけど（長くなるからね）とにかく、日本とは微妙に何かが違っているのが海の向こうの世界。一見イロモノに見えるメガテケも、実は結構先鋭的な雑誌なのかもしれない。でも名前はなんとかしてくれ（笑）。

鈴木みその

TVゲーム昔話

連載第25回

ファミコン+サイコロで、テーブルトーク『ベスプレ』!

アスキーからいただいた、『ダービースタリオン』を遊びまくっている、みそです。もらえるうちに何でももらっちゃわないと、つぶれちゃうかもしれんからね。

さて、この『ダビスタ』は遊んだ人ならわかると思うが、たいへんな傑作である。今までやらなかった自分を、食わず嫌いだったなあ、と反省してしまうくらいすばらしい。今までやらなかったのには、理由がある。ひとつは競馬に興味がないこと、もうひとつはこの作者の前作である、『ベストプレープロ野球』が好きではなかったことである。

『ベストプレープロ野球』? ああ、『ファミスタ』がヘタで遊べない人用に作ったジジイ野球ゲームでしょ。てな認識だったのよ、正直なとこ。

ところが! この前大阪のおもちゃ屋さんと話していて、意外な面白さを発見してしまったのでした。

25~6のお兄ちゃんは、たしかペンギンとかいうお店でゲームソフトを売っているのだが、昔からのゲームマニアで、ずっとテーブルトークで遊んでいたという。

テーブルトーク。もうこれだけで私なんざ地ベタにひれふしてまうもんね。こちとら、テーブルトークなんて麻雀しかしたことない。知ってるだけの情報で想像すると、モノポリーの銀行みたいな進行係がひとりいて、

「あなたの目の前に大きなこえだめがあります。どうしますか」なんて読んでくれる。そこでプレイヤーの自分は、うーむと考え、とびこえることに決める。ほんでサイコロをふる。

「ドップーン。こえだめにはまりました」

そういうゲームでしょ。たぶん。

全員がゲームを知っていないと、こんな遊びできないもんね。そして、そういうメンバーが集まると、『ベスプレ』も違うゲーム性を帯びてくるのである。

手元に一冊のルールブックがある。大学ノートをコピーしてホチキスで止めた簡素な本だが、1センチ強の厚みがある。

〝はじめに

このルールブックは、ファミコン用ゲーム『ベストプレープロ野球II』を使用して、オリジナルチームによるペナントレースを楽しむ為に作製したものです。〟

最初っからビンビンとばしている。何でも、できるだけリアルに作ろうという意気込みが、さすがにテーブルトーカーである。

6人がひとり1チームずつ持ち、ピッチャーの交代だけがプレイヤーに許されている。

まず選手を作るのだが、ここでサイコロ(マニアはダイスと呼ぶ)をふるのだ。ダイスは6面の普通のもの以外に、4面、10面、20面ダイスを使う。20面ダイス? この辺で私はお手上げであるが、マニアックなおもちゃ屋さんに行くと、透明な多面ダイスを売っているらしい。続ける。

例えば投手を作る。投手編というページを開く。10面ダイスを2つ使って0から100までの数字を使う。27の目が出たとすると、26~30はRoB+という風に表にある。次は球速を決め、キレを決める。これだけなら、うなるほどのことはない。すごいのは年数が決まっている点である。1年目の選手はルーキー。2~7年は若手。8~14年を中堅。15年以上はベテラン。同じ投手でも、若手とベテランではスピードが変わるはずである。そこで乱数が、ベテランはスピードが上がりにくく、若手は安定度が低めにバラつくようにできている。

そして、1年ごとにゲームの中の選手は年をとっていくのである。

スタミナや球のキレといった項目1つにつき、1ページの乱数表があり、数字が細かく直されたあとが見える。実際の年数として4~5年。ゲーム内の年数では40年以上もペナントが行なわれるうちに、デバックがされているのである。

年を取るということは引退もある。これもダイスで決める。15年目から引退決意の目が出はじめ、19年以上は5割の確率で出る。決意とあるからには強制ではないと思われる。

新人はドラフトで選ぶ。1チーム6人の選手を作り出す。もちろん表にしたがう。そして計36人の選手を、各人が指名していくのだ。逆指名というのもあって30%の確率で入団拒否となる。この選手は、そのまま消滅する。

また外人の補強もできる。ただし、期間は3年以内である。

ゲームのデータにないものとして、年数以外に打者タイプというものも作っている。

要するに、『ベスプレ』は箱庭であるから、いくらでも想像力と根気で飾りつけられる。ということである。このテーブルトークベスプレをやったら感情移入度が格段に上がることは目にみえている。

考えて見ると、『ダービースタリオン』とは、そのような方向性である気がする。同じ発想を『ベスプレ』の時代からしていたあなた。おもちゃ屋さんよりゲームメーカーの方が向いているんじゃないですかね。



鈴木・芸能人でなくてよかったよ・みそ



ゲーム音楽概論

イシノ・アサノの「テクノの部屋」…………予告編③

紙面刷新に向け今後の方針なぞ…

イシノ　みなさんこんにちは。

アサノ　たくさんのお便り、どうもありがとう。

イシノ　来年からのスペース拡大に向けて、みなさんのお便りも随時紹介していきたいものですが……。

アサノ　というわけで今回は、今後どのようなコーナーを展開していくか、という告知をしておきましょう。

イシノ　まずは何度も言っている通り、**意欲的なコンポーザーの方々にインタビュー**を敢行いたしたい。

アサノ　**ゲームミュージック・コンポーザー列伝ですね。**これは不定期連載になりそう。

イシノ　その取材内容に絡めて、ゲーム音楽を含めた**幅広いジャンルのCD紹介をしていく、今月の一枚。**

アサノ　そして、みなさんのお便りが頼みの**ゲーム音楽ベスト10。**既に送ってくれたあなたのお手紙も有効ですよ。……だけど、**時にはワースト10も**やりたいですねえ。へっへっ。

イシノ　もちろん、お便り紹介コーナーもアリアリだ。

アサノ　どうでしょう。**テクノの歴史**を語るコーナーもひとつ……。

イシノ　むう。『超兄貴』とジャーマン・テクノをひっかけて、**ドイツの部屋**というのはどうか。しかし、ページにそんなに入るのかね。

アサノ　なんとでもなりますって。

イシノ　そう？　まあいいけど。

アサノ　それでですね、今回は、あちこちで評判の悪い**『ドラクエV』の音楽**について触れておかないといけないんじゃないかな、と。

イシノ　ゲーム自体は評判いいのに、グラフィックとサウンドの評判がずいぶん悪いよね。

アサノ　そうです。実際あれは……。

イシノ　いやいや、ちょって待って。これだけははっきり言っておきたいんだけど、確かにサウンドは貧弱だったかも知れない。でもこの場合、それが**ゲーム全体の評価を落とすことはまったくないと思うね。**ただ、サウンドによってよりよくなるだけの余地は多分にあったと思うけど。

アサノ　企画レベルのサウンド・アイデア、例えばダンジョンでリバーブをかける、なんてよかったですよね。でも、恐いお話しを聞いている時、**「ポッパラペ」**とかやられると、やはり雰囲気を損なってしまう。メロディーは全体に頷けません。

イシノ　あ、あれね。どっちかというと笑えちゃうもんね。

アサノ　あと、感動シーンなんかで流れるメロディーがあまりに安易。私は**昼メロかと思ってしまいました。**

イシノ　……ああ、ねぇ。

アサノ　初期の頃は、FCの限られた機能の中で「本物」を作ってやろうという意気込みがあったでしょ。機能がよくなって、かえって腹八分目になってしまったという感じで。

イシノ　それに、IやIIの頃って、もっと曲がポップだったでしょ。どうも**悪しき正統主義**というか、抽象的な曲が増えちゃって。

アサノ　もう。がんばってくださいよ、すぎやま先生！

イシノ　うーむ。『テトリス2』に続き、『46億年物語』の音楽もドラクエのコピーだしな。忙しいんだろうけど、なにしろ影響力大きいから……ほんと、がんばってほしいです。

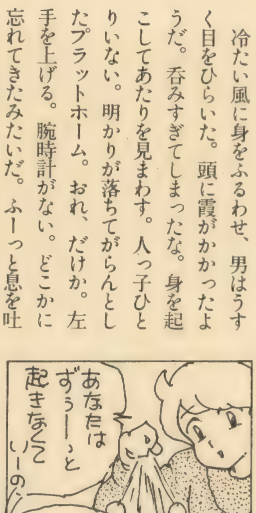
●イシノ……ミニストリー公演中止で、見事な三段オチ。とほほ……。●アサノ……来年早々にテクノがらみのライブを計画中。イシノさんも出るかもよ。

㊂㊃㊄㊅㊆㊇

電脳恐怖都市 ホラーは踊る THE SHORT SHORT HORROR

●第80回●「遠くへ行きたい」by長谷川並一（ホラーコラムニスト）

すべてを捨てて、どこか遠くへ……



冷たい風に身をふるわせ、男はうすく目をひらいた。頭に霞がかかったようだ。呑みすぎてしまったな。身を起こしてあたりを見まわす。人っ子ひとりいない。明かりが落ちてがらんとしたプラットホーム。おれ、だけか。左手を上げる。腕時計がない。どこかに忘れてきたみたいだ。ふーっと息を吐くと、男はまた駅のベンチに体を沈めた。心地よい睡魔が襲ってくる。

あわてて最終電車に跳び乗ったのは覚えていた。席があいていたので坐ったのも。そこから先の記憶が抜け落ちている。眠りこんでしまったのだろう。自宅の駅を乗り過ごし、終点まで来てしまったらしい。ここは高尾か。いつもだったら駅員に追い立てられ、外に出されるはずだが。まあもっけの幸い、こうやって始発まで待たせてもらうとするか。コートの前をかきあわせ、男は目を閉じた。

地鳴りのような音が遠く聞こえている。男はゆっくり目をあけた。ホームに電車がすべりこんでくるところだった。どれくらい、うつらうつらしていたのだろう。駅はまだ人影もなく闇に包まれている。始発の時間とも思えない。男はふらつく足で立ちあがった。寒さに身を縮めていたせいか、節々が凝って痛い。電車の窓からこぼれる明かりが暖かそうだ。

電車が停まった。はじめて男は気がついた。黒い車体。中央線はオレンジ色じゃなかったか。ドアがひらく。どうでもいいか。酔いが退いてきたためか寒さがこたえる。男は吸いこまれるように車内に入った。ボックス席に身を投げだす。足元から暖かい空気が立ちのぼってくる。ひょっとしたらこれは下りで、甲府か松本まで連れていかれるかもしれない。それもいいか。いっそ、もっともっと遠くに行ってしまえば。仕事も家族も捨てて……男の瞼が重くなった。

目を覚ますと電車は走っていた。窓の外は霧が流れて、人家らしいかすかな影が飛びすさっていく。夜が明けたか。駅のホームが霧を割って迫ってきた。停まらない。特急なのか。男は目をつむった。そして眠り、目覚めてはまた眠った。どこか駅に停まった気配はなかった。いつかは停まるだろう。そこで降りればいい。男は規則正しい電車の揺れに身をまかせていた。

電車ががくんと大きく揺れた。男は目をあけた。速度を落としている。窓の外は相変わらずの霧。そのなかから、駅のホームがゆっくり近づいてくる。静かに電車が停まった。ドアがひらく。男はホームに降り立った。ほかに誰も降りた様子はない。霧にかすんでホームの先が見えない。電車がするすると出ていった。屋根を支える柱に表示板がかかっている。男はそばに寄って駅名を読んだ。

「終点」その横にただし書きがあった。「始発はありません」男は近くのベンチに腰をおろし、コートの前をかきあわせた。眠気は去っていた。

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

「めざめよ海龍」篇

by健部伸明

歴史の扉が開かれる前には ぼくらは龍蛇と、ともだちだった

ハチュウ類ブームといわれて久しい今日この頃。ペット厳禁のマンションで、蛇やトカゲといっしょに暮らす人も多いとか。実際に接してみるとなかなか可愛らしく、ペットとしての市民権を得つつあるようである。

ちょっと前までは、一部の愛好家だけの趣味とされていたものが、最近ではどんどん一般化してきている。妙な偏見が取り払われて、いいものはいいとはっきり主張できる風潮が生まれているのだろう。口の悪い人間は〈1億総オタク化現象〉などと呼んでいるようだが、そんな言葉は気にするに値しない。

もちろん昔も今も、ハチュウ類がまったくダメという人はたくさんいる。好きな人もダメな人も互いに立場を認め合い、相手は相手自分は自分として主張を押しつけあわなければ、何事もうまくいく。もっとも、それが簡単にできれば、誰も苦労しないんだけどね。

現代人の趣味に限った話なら、互いに命のやり取りなんかしないわけで、実に他愛がない。しかし人類史をふり返ってみると、これが血で血を洗う抗争になってしまうのだから、たまらない。

歴史が文字によって記録される前、多くの文化圏において、龍蛇のたぐいは強力な〈神〉として崇められていた。それが年代を経るにしたがって駆逐され、表舞台から姿を消していくのである。今回は、そうやって消されていった神々の復権を、しようかと思う。

異形の神という言いかたがある。これまで見てきた神々は、アスラにしても大地母神にしても暴風神にしても、基本的には人間型であった。しかし、今回取り上げようと思っている水域の神は、まさしく異形と呼ぶにふさわしい。《地・水・火・風》の四大をつかさどる神々の中でも、水をつかさどるものは、たいていは魚かハチュウ類をモデルにしている。中でも蛇や龍のたぐいは、もっともそのパターンが多く、世界各国の伝承に残っている。人間の姿に近いものでも、ヒレや水掻きやエラなんかがついている。

古いところから考えていくと、例によって中東に原形が見つかる。ただしこちらは、魚形が基本である。

シュメールにおけるエア、そしてバビロニアにおけるエンキは、水を司る神であった。水星の座に住むといわれる、智恵と魔術の守護神である。エアまたはエンキの姿は、明確にはわかっていない。しかしその眷族たるオアンネスは、魚人の姿をしていた。コイノボリのコイを人間がかぶって、手と足と顔の部分だけ破って外に出している姿を想像されたい。オアンネスは海海から来て、シュメール人に智恵と文明とを授けたという。

同様に、パレスチナ人や海洋民族たるフェニキア人は、ダゴンと呼ばれる魚神を信奉していた。ハンムラビ法典にも登場する主神で、遺物に描かれた絵から推察するに、その姿は〈男の人魚〉と表現するのが適当だろう。ダゴンは漁師や船乗りの神であると同時に、穀物の収穫をも意味する豊穣神であった。

ダゴン崇拝自体は、ユダヤ教やキリスト教によって滅ぼされてしまったが、その後裔はギリシアで細々と生き残った。古代ギリシア人たちは、海神ポセイドン（あるいはネプトゥヌス）を、ダゴンと同一視したのである。

ポセイドンは三叉の鉾トライデントを持ち、ウロコとヒレとをそなえた神として考えられている。海馬を駆って海をかけめぐり、海に沈んだ宝や溺死者の魂をみずからの宮殿に集めている。眷族には、半人半魚のトリトンや、波の女ネレイドたちがいた。

東アジアでは、龍王がポセイドンとほぼ同様のあつかいをされている。竜宮城はまさしく宝石の宝庫だし、〝タイやヒラメの舞い踊り〟の例を出すまでもなく、半神半魚の眷族は山ほどいる。トリトンやオアンネスのごとく、鮫人は龍王の使いをしている。鮫人の涙は美しい宝石になるのだが（小泉八雲の作品をご照覧あれ）、これは人魚の涙が真珠になる例に似ていておもしろい。ネレイドの役目を果たすのは、いうまでもなく乙姫である。

この龍王、本来はインドのナーガ・ラージャの漢訳であった。すなわち、キング・コブラの精だったのだ。

このように、世界じゅうで龍とかドラゴンと呼ばれているもののほとんどは、もとは蛇やトカゲやワニなのである。

現代まで古い宗教形態を遺存させている文化ほど、よりピュアな形で蛇神崇拝を残している。中南米における翼ある蛇神ケツァルコアトル、ヴードゥーの主神ダンバーラ、オーストラリアはアボリジニー族に伝わる虹の蛇ユルングなどだ。

他の地域では、人形の神によって討伐され、デーモンにまで落とされている。たとえば世界蛇ミズガルズスオルムは雷神トールと相討ちになる。ファフニルはジークフリートに刺し殺される。リヴァイアサンはキリスト教の主によってバラバラに引き裂かれる。ケルトのストーンサークルの神クロウ・クルーワッハは闘神ヌァサを呑みこんだものの、やはりキリスト教の神父によって排斥されている。水龍ヴリトラは、雷帝インドラの餌食だ。

日本においては、スサノオがヤマタノオロチを斬った。『風土記』には、新潟付近に八口という怪物がいたが、これもまた大国主によって退治されたと書かれている。関東には角をはやした蛇である〈夜刀の神〉がいたが、これも英雄によって封じこめられている。

しかし、しぶとく生き残っている例もある。大和の大物主は白蛇の姿をしていた。田園地方に伝わる〈虫送り〉の祭りでは、角をはやした蛇の山車が造られる。そして長野は諏訪大社には〈ミシャグジ〉サマが伝わっているが……以下次号！



イラスト／田中 光

電撃! WOLF☆JACK

新春登場のSFC超大作
アクションRPGの登場だ

最終回

●コーナー担当……塩田信之

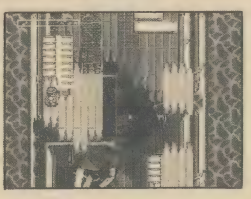
92年、一番燃えたＣＤは、ドリーム・シアターの「イメージズ&ワーズ」でした。基本はヘヴィ・メタルだけど、変拍子と転調によるドラマティックな展開がすごい！

アクションRPG新世紀を予感させる新作SFCソフト

超豪華スタッフが製作に参加！ ノイギーア 海と風の鼓動

■SFC／93年3月発売予定／　価格未定

メガＣＤの新作攻勢もさることながら、ウルフ・チームはまたもやアクションＲＰＧの超大作を発表したのだ！　その名も『ノイギーア』。アクションＲＰＧに新風を吹き入れる「高さ」を取り入れたこのゲームは、『デバステイター』にも負けない超豪華スタッフが現在製作中！



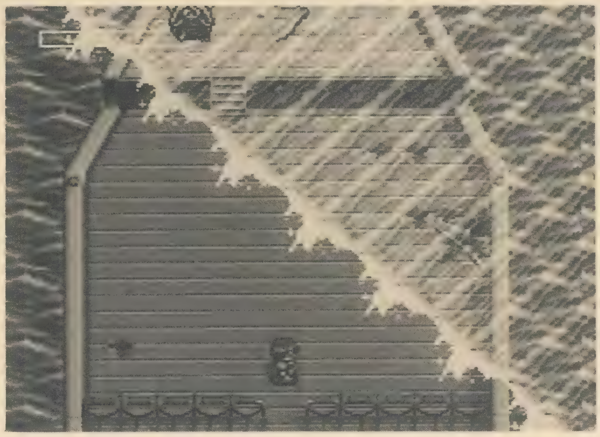
➡行く手がとぎれてると思っても、ジャンプで甲板上に上がって進める

STORY

平和なノイギーアに暗雲がたれこめていた。心優しかった領主ウェインがある日を境に人が変わってしまった上に、各地をむすぶ重要な交通手段である連絡船が、毎夜のごとく行方不明になっている。

そんなノイギーアに、数年前に自由な生き方を望んで故郷を後にしたデュークが帰ってきた。故郷になにが起こっているのかを確かめに。

しかし、デュークの乗る船もまた、海の藻屑となる運命にあった……。



➡沈みゆく船の上で、主人公デュークと、ギュンターの魔力によって創りだされた魔女セシアが運命的に出会う。自らの意志で旅に出た王子と、創り主に操られ、心ならずもその美しい歌声で船を沈めてきた少女……。ふたりはやがて恋におちてゆく

各界最高の能力を結集し、わかり易く斬新なシステムと感動的な物語が作られる



キャラクターリファイン	ミュージック監修	ストーリー監修	モンスターデザイン
菊池通隆	高橋ユキヒロ	会川　昇	森木靖泰

知ってるとは思うが念のため…

菊池通隆
当代随一の人気を誇る、アニメなどのキャラクターデザイナー。『サイレントメビウス』等。

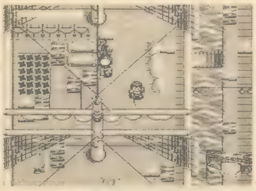
高橋ユキヒロ
元ＹＭＯ、日本の誇るミュージック・コンポーザーのひとり。『音楽殺人』等のアルバムも。

会川　昇
アニメのシナリオ、小説、マンガ原作、そしてゲームのシナリオと数多くの舞台で活躍中。

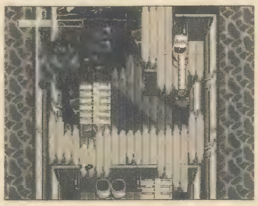
森木靖泰
アニメのモンスター、メカニックデザインとして活躍。『源氏』の鎧デザインなども。

ウルフ・チームの『ノイギーア』に対する力の入れようは、このスタッフの豪華さを見れば明らかだろう。このラインナップの豪華さを見ただけでも、その辺の情報に詳しい人ならどんな作品ができるかわくわくしちゃうんじゃないかな。

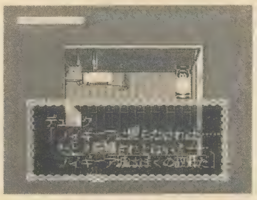
このページで紹介しているのも、菊池通隆氏による主人公デュークの設定だ。スペースの都合上紹介することはできないが、もちろん主人公以外のキャラクターもとても魅力的で、ゲーム中どのように活躍してくれるかがとても楽しみなのだ。モンスターのデザインも特徴的だし、ラブ・ストーリーを中心とした物語も期待できる。そして、音楽はあの高橋ユキヒロさん。現在のサンプルＲＯＭではまだそのサウンドは聴けなかったのだが、きっと素晴らしい曲が聴けるはず。発売予定は３月でまだちょっと先だけど、今から発売が楽しみ。



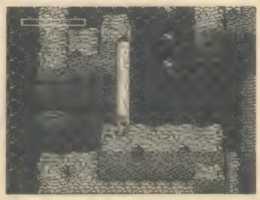
➡基本的な攻撃は剣。迫ってくる相手にタイミングを合わせて攻撃だ



➡鎖を使ったアクションもある。谷を渡ったり、離れたアイテムを近くに引き寄せたりすることができる



➡感情移入を誘うメッセージ。ストーリーも大いに盛り上がりそうだ。シナリオにも期待大



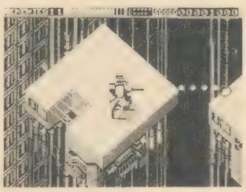
➡ステージは全部で８つ。ここで紹介した船上のほかにも、洞窟、野外、城内など数用意されているのだ

ウルフ・チーム㊅研究 特別企画 ここが知りたい！Q&A編

今回の「ウルフ・チーム大研究」は、最経回ということで、これまでに寄せられたお便りの中から、目立った質問をピックアップしてそれに答えてもらうことにした。これを読めばキミもウルフ・チーム通？

Q1 ウルフ・チームの名前の由来は？

ウルフ・チームの母体となったのは㈱日本テレネット。その中でも、特に個性の強いメンバーが集まって作ったプロジェクトが、ウルフ・チームとなりました。メンバーそれぞれが元々一匹狼として活動していたところから、この名前がつけられたのです。もちろん、秋篠さんもそのうちのひとりです。



↑クォーター・ビュー視点を積極的に取り入れているのもウルフらしい。立体HEXもそこから生まれた

Q2 斬新なアイディアの元はなに？

開発スタッフは全員、常に新しいことに興味を持つように意識しています。そして、そうした新しい要素をゲームの上で実現させるようにしているのです。これが、既成概念にとらわれないアイディアを作り出す原動力になっているのです。

また、M－VIWSの場合はパソコンのマルチウィンドウ環境をゲーム上で実現させてみたかったという思いから作られたものですし、多間接キャラクターは少ないグラフィック量でどれだけリアルな動きを表現できるかという挑戦の中から生まれたものです。

Q3 ソフトをたくさん出せるのはなぜ？

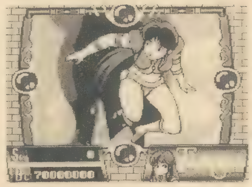
ウルフ・チームの総勢は80名。ゲームのみを作るひとつのブランドとしては、かなり多い人数といえるでしょう。このメンバーはそれぞれ15から20のパートにわかれてゲームを製作しています。ですから、常にいくつものゲームを同時に製作することができるのです。もちろん、ひとつひとつのタイトルはは充分な時間をかけて作っています。

なぜこんなにたくさんのゲームを作るかというと、それだけウルフの中で作りたいゲームがたくさんあるからなんですね。いくら作っても、次から次へとアイディアが湧き出てくるんです。

Q4 ユーザークラブはあるのですか？

通称ウルフ・ゲーマーという名のユーザークラブが存在します。会員になると、毎月最新情報を満載した会報が送られ、イベントなどにも優先的に入れる特典がついてきます。会員になりたい方は、住所・氏名・年齢・性別・電話番号・職業（学年）を明記の上、年会費2000円を現金書留または切手にてウルフ・チームまで送ってください。

〒170 東京都豊島区北大塚2－10－6
6セントラルビル6F
ウルフ・チーム「WOLF GAMERS」係まで



←CD－ROMの代表的作品といえば、やっぱり『タイムギャル』。こんな作品、もっとたくさん欲しいよね

Q5 今後のウルフ・チームの動向は？

これまで数多くのCD－ROM作品を作ってきて、この方面の技術もずいぶんと熟成されてきました。この蓄積を活かして、ひとつCD－ROMの決定版といえそうな作品を作るのが、現在の目標のひとつです。ヴァーチャル・リアリティ感覚のものを作ってみたいですね。

また、シミュレーションとRPGを密に融合させた作品（コンシューマーに移植待ちの『緋王伝』もその一例）をこれからも作りたいと考えています。

これからもウルフ・ブランドに注目だ

こんなゲームをつくってほしい

第3テーマ：新しいRPGシステムはこれだ！

「僕がまず思うことは、新しいシステムを考えるには、古いシステムを壊してみることが必要だということです。そして、僕が考えた新しいシステムは、『決まったマップを持たないRPG』です。これは、ゲーム中の時間の流れを明確にして、火山活動などのエッセンスを加えたもので、マップ自体が次第に変化していくというものです。プレイヤーの取るクリア方法によっては、ひとりひとりが見る最終的なマップが違っているようなものがおもしろいのではないでしょうか」

（札幌市　木村敏之）

●最初の古いシステムを壊すというところから、やるな！と思わせる力作。このテーマでは、キミのアイディアが抜群でした。もう一本アイディアを書いてくれたけど、スペースがなくて……ごめんね。

第4テーマ：斬新なアクションゲームとは

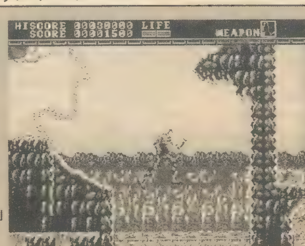
第3テーマとは逆に、こちらは短いアイディアがまるで怒濤のように送られてきました。目立った意見をいくつかピックアップして発表することにしましょう。「主人公のHPなどの状態によって、BGMが変わっていくゲーム」

（川口市　まどか）

●『ネクタリス』みたいでいいかもしんないなあ。「歴史上の人物が対戦できる格闘ゲーム」（向日市　唐沢美栗）

●歴史シミュレーション版スト2？「主人公が幽霊でどこでも通り抜けられるもの」　（品川区　リンゴ王子）

●これら以外にもいくつかあったりしますが、紙面も尽きてしまいましたのでこの辺で…。



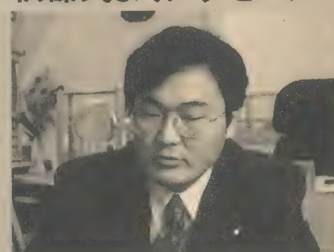
←アーネスト・エバンスの動きは斬新だった。続編も期待

とうとう最終回です

5ヶ月間の短い間でしたが、意外と長かったような気もします。こうした一社の連載コーナーもめずらしいのですが、いくつか実験的な試みができたのは収穫でした。ゲームアイディアを送ってくださいたみなさん、本当にありがとう！　きっとウルフ・チームのゲーム製作上にもなにかしらの参考になったはずですので、今後発表される新作の情報には注目だね。

このコーナーも、また別の形でお目見えすることがあると思いますので、そのときはまたよろしくね！

ウルフチーム 秋篠氏よりメッセージ



「光陰矢のごとし」とはいったものだ今年も残す所あとわずか。この連載も今回をもって最後である。

今月も、イベントの中で新作タイトルをどんどん発表してきた。ウルフのシミュレーション旋風もまだまだ続く気配だ。そして、確実に第二世代へと熟成している動画取り込みの技術が、今後のソフトウェアラインナップにどう味付けをしてくれるか実に期待される所である。皆をおどろかせ続ける材料はまだまだ豊富に揃っているのだ。

一寸の光陰軽んずべからず。日々進歩を心がけるウルフを今後ともよろしくお願いしたい

ウルフ・チームは、きっと期待に応えてくれる！

ANIMETION FAN

長時間のご利用、たび重なるご利用は、思わぬ高額の料金になることがあります。未成年者は保護者の同意のもとにご利用下さい

コンピュータ・ゲーム

501 R-TYPE	530 雲に乗る	559 ダウンタウン熱血行進曲			
502 アクスレイ	531 ゲゲゲの鬼太郎	560 高橋名人の冒険島			
503 アイルロード	532 源平討魔伝(巻の壱, 弐)	561 ダンジョン・マスター			
504 アメリカ横断ウルトラクイズ	533 ゴールデンアックス	562 チキチキマシン猛レース			
505 アレサ(I〜III)	534 魂斗羅スピリッツ	563 チビキャラウォーズ			
506 イース(I〜III)	535 3×3 EYES	564 ちびまる子ちゃん(1〜4)			
507 アクトレイザー	536 サンサーフォース	565 超魔界村			
508 ヴァリス(スーパー)	537 沙羅曼陀	566 ツインビー			
509 ウィザードリィ(I〜V)	538 斬(I, IIスピリッツ)	567 ツインクルテール			
510 伝染るんです	539 史上最強のクイズ王決定戦	568 T. M. N. T			
511 うる星やつら	540 シムシティ(II, シムアント, シムアース)	569 テトリス			
512 ウルティマ(I〜VI)	541 シャイニングフォース	570 天外魔境(I, II)			
513 A列車でいこう(I〜III)	542 初代熱血硬派くにおくん	571 時空の覇者SaGa(1〜3)			
514 X(エックス)	543 ジャストブリード	572 デスブリンガー			
515 SDガンダム(X, 外伝)	544 ジャンケンマン	573 ドラゴンクエスト	588 パチ夫くん(1〜4)		617 ヨッシーのたまご
516 S. T. G	545 新世紀GPXサイバーフォーミュラ	574 ドラゴンボールZ	589 遥かなるオーガスタ	603 ヘラクレスの栄光(I〜III)	618 ライザンバー(I〜III)
517 F-ZERO	546 スーパーファミスタ	575 ドラゴンスピリット	590 パロディウスだ!	604 ポピュラス	619 ラストファイター(ツイン)
518 F1-グランプリ	547 スーパーマリオ(ランド, ワールド, Dr)	576 ドラゴンスレイヤー	591 びっくり熱血新記録	605 プリンス・オブ・ペルシャ	620 ラッシングハート
519 F1サーカス(スーパー)	548 スーパーアレスタ	577 ドルアーガの塔	592 ヒューマン・グランプリ	606 摩訶摩訶	621 ラディア戦記
520 おざなりダンジョン	549 ストリートファイター	578 ナムコクラッシック(I, II)	593 飛龍の拳(スーパー)	607 MOTHER(I, II)	622 らんま1/2
521 弟切草	550 スウィートホーム	579 忍者龍剣伝(I〜III)	594 北斗の拳(1〜5)	608 まじかるタルるートくん	623 レッドアリーマー(I, II)
522 隠忍伝説(I, II)	551 ソウルブレイダー	580 ぬ〜ぼ	595 炎の闘球児 ドッチ弾平	609 マジックソード	624 レミングス
523 甲龍伝説ヴィルガスト	552 ソニック・ザ・ヘッジホック	581 ネイビーブルー	596 ボンバーマン(I, II)	610 女神転生(真)	625 LUNAR-THE SILVER STAR
524 がんばれゴエモン	553 ソロモンの鍵(1〜2)	582 NOVA(スーパー)	597 ファイナルファイト(ガイ)	611 メタルマックス(I, II)	626 ロードモナーク
525 機甲警察メタルジャック	554 絶対無敵ライジンオー	583 信長の野望	598 ファイヤーエムブレム(外伝)	612 モノポリー	627 ロケッティア
526 キャプテン翼(I〜III)	555 ゼルダの伝説	584 パーマン(PART2)	599 ファミコンジャンプ(I, II)	613 桃太郎伝説(外伝, 電鉄, スーパー)	628 ロックマン(1〜4, ワールド)
527 究極ハリキリ甲子園	556 ターミネーター2	585 爆笑 人生劇場	600 ファミスタ('92, スーパー)	614 モンスターメーカー	629 ロイヤルコンクエスト
528 きんぎょ注意報!	557 ダービースタリオン	586 バトルトード	601 フォーメーションサッカー(スーパー)	615 指輪物語	630 ロマンシング サ・ガ
529 銀河英雄伝説	558 大航海時代	587 バットマン	602 星のカーヴィ	616 横山光輝 三国志	

0990 308・260

プッシュ/ダイヤル回線 どちらでもOK!
(発信地/東京都杉並区)

この番組は6秒10円の情報料+通話料かかります。地域によっては遠距離通話料が加算されますので必ずNTTの料金ガイダンスで確認して下さい。

E-NET
東京都渋谷区道玄坂1-15-3 プリメーラ道玄坂521
03-5458-9441

これらの番組は、アニメ、ゲームファンのための新しいネットワーク。ファン同志の交流の場としてドンドン利用してね! ただし、肖像権、著作権に関する物の売買は法律で禁じられています。ルールを守って楽しく利用して下さい。なお、このアニメーション・ファンは公認のファンクラブとはまったく無関係です。

利用方法

まず 0990・308・260 をPUSH! → 発信音のあとに、認識番号0をPUSH! → 発信音のあとに、好きな番組の番号・・・をPUSH! →

総合ガイダンス 999

伝言を残す人は 3 をPUSH!

伝言を聞く人は 7 をPUSH!

アニメ

631 アーシアン	665 風の谷のナウシカ	699 少年アシベ	733 ドラゴンボールZ	767 マジンガーZ
632 アイドル天使ようこそようこ	666 機甲警察メタルジャック	700 新世紀GPXサイバーフォーミュラ	734 トラップ一家物語	768 魔道王グランゾード
633 紅い牙ブルーソネット	667 キテレツ大百科	701 絶対無敵ライジンオー	735 長靴をはいた猫の冒険	769 丸出だめ夫
634 赤毛のアン	668 機動警察パトレイバー	702 聖闘士星矢	736 21エモン	770 魔法のエンジェルスイートミント
635 あしたへフリーキック	669 機動戦士ガンダム	703 創世機士ガイアース	737 パーマン	771 魔法の天使クリーミーマミ
636 AKIRA	670 キャッ党忍伝てやんでぇ	704 それいけ!アンパンマン	738 ハイスクール奇面組	772 魔法のプリンセスミンキーモモ
637 あぁ 播磨灘	671 キャプテン翼	705 ダーティペア	739 ハイスクールミステリー学園七不思議	773 魔法の妖精ペルシャ
638 あしたのジョー	672 キャンディキャンディ	706 タイガーマスク	740 ハイスピード・ジェシー	774 ママは小学4年生
639 アモン・サーガ	673 キューティハニー	707 大草原の小さな天使ブッシュベイビー	741 ハクション大魔王	775 まんが日本昔ばなし
640 あらいぐまラスカル	674 究極超人あ〜る	708 太陽の勇者ファイバード	742 花の魔法使いマリーベル	776 三つ目が通る
641 アリオン	675 吸血鬼ハンターD	709 タッチ	743 母をたずねて三千里	777 未来少年コナン
642 アルスラーン戦記	676 強殖装甲ガイバー	710 楽しいムーミン一家	744 バビル2世	778 ムーミン
643 アルプスの少女ハイジ	677 恐怖新聞	711 チエちゃん奮戦記じゃりん子チエ	745 バブルガム・クライシス	779 無敵鋼人ダイターン
644 イース	678 巨人の星	712 スーパービックリマン	746 ハロー!レディリン	780 燃えろ!トップストライカー
645 うしおととら	679 銀河英雄伝説	713 ちびまる子ちゃん	747 ピーターパンの冒険	781 メガゾーン23
646 ウィザードリィ	680 銀河鉄道999	714 超時空要塞マクロス	748 PC桃太郎伝説	782 めぞん一刻
647 ヴィナス戦記	681 緊急発進セイバーキッズ	715 超獣機神ダンクーガ	749 美少女戦士セーラームーン	783 魍魎戦記マダラ
648 宇宙皇子	682 きんぎょ注意報!	716 聖伝リグ・ヴェーダ	750 ピグマリオ	784 まぼろしまぼちゃん
649 宇宙海賊キャプテンハーロック	683 キン肉マン	717 超電磁マシーンボルテスV	751 電影少女	785 YAWARA!
650 宇宙戦艦ヤマト	684 孔雀王	718 チロリン村物語	752 火の鳥	786 妖精ディック
651 宇宙の騎士テッカマン・ブレード	685 KO世紀ビースト三獣士	719 鉄人28号 FX	753 B・B	787 勇者ライディーン
652 海のトリトン	686 紅の豚	720 デビルマン	754 ひみつのアッコちゃん	788 ヨーヨーの猫つまみ
653 海の闇、月の影	687 クレヨンしんちゃん	721 天空戦記シュラト	755 ひみつの花園	789 鎧伝サムライトルーパー
654 うる星やつら	688 クッキングパパ	722 天空の城ラピュタ	756 ファイブスター物語	790 らんま1/2熱闘編
655 エースをねらえ	689 源氏	723 天才バカボン	757 風魔の小次郎	791 ルパンIII世
656 NG騎士ラムネ&40	690 ゲンジ通信あげだま	724 伝説の勇者ダ・ガーン	758 ふしぎの海のナディア	792 レディレディ!
657 美味しんぼ	691 グリーンレジェンド乱	725 ときめきトゥナイト	759 ブッシュベイビー	793 ロードス島戦記
658 王立宇宙軍オネアミスの翼	692 元気爆発ガンバルガー	726 Dr. スランプ	760 フランダースの犬	794 RPG伝説ヘポイ
659 おーい!竜馬	693 サイレントメビウス	727 ど根性ガエル	761 北斗の拳	795 老人Z
660 おたくのビデオ	694 サザエさん	728 となりのトトロ	762 ママは小学4年生	796 六神合体ゴットマーズ
661 おちゃめなふたご クレア学院物語	695 3×3EYES	729 トムソーヤの冒険	763 炎の闘球児ドッジ弾平	797 ロビンフッドの大冒険
662 おぼっちゃまくん	696 三国志	730 ドラえもん	764 まじかるタルるートくん	798 わたしとわたし —ふたりのロッテ—
663 おもいでぽろぽろ	697 シティハンター '91	731 ドラゴンクエスト	765 魔女の宅急便	799 私のあしながおじさん
664 おれは直角	698 さすらいくん	732 ドラゴンクエスト —ダイの大冒険—	766 魔神英雄伝ワタル	800 笑ゥせぇるすまん

TV GAME BROADWAY

今年も当り前のように年末が訪れた。発売本数は年末らしくとても多い。中でも３度目の12月発売ラッシュ時期をむかえることとなったスーパーファミコンはまさにピークに達したかのように発売本数がふくれあがっている。

SFC

スーパーファミコン用ソフト

出た、空前のリリース本数！さあ、どれを買いますか？

「俺を殺す気か！」と、レビュワーが叫んでもせんないことですねえ……。ただでさえ忙しい年末進行の始まるこの時期に、これだけのソフトのテストプレイ。私は頑張りましたよ。ええ。



●石埜三千穂

冬になるとほしくなるもの。黒革のロングコート。それも思いっきり怪しいヤツ。理想は『昼顔』って映画に出てくる、ステッキを持ったチンピラが着てたようなタイプです。値が張るものだけに、本当に気に入らないと買う気がしない。というわけで、もう何年も何年も前から買えずにいるのです。

点数評価

- ⑩最高
- ⑨すごくよい
- ⑧とてもよい
- ⑦よい
- ⑥まあまあ
- ⑤ふつう
- ④もうすこし
- ③がんばれ
- ②もっとがんばれ
- ①問題外

46億年物語

ゲームプラン・にじゅういち/12月21日発売/¥9600■容量：12M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：１Ｐ専用

生物の進化をテーマとしたＲＰＧ要素のあるアクションゲーム。自分の好きな方向に進化することができ、形が変わるたびに攻撃方法や強さが変化していく。純粋ＲＰＧだったパソコン版からのアレンジ移植。



↑某ガイアくんとはまったく印象の違うガイアさん。ゲームの進行役なのだ



↑敵を倒すと食糧になる。これを食べると、進化ポイントが得られるのだ

進化の自由度がゲームを面白くしています

私はたまたまパソコン版をやったことがあるんですが、(シナリオ企画が、割と好きなＳＦ作家さんであった)、アイデアは面白いのにイマイチピンとこない、という印象でした。その後、アクションでＳＦＣに移植、と聞き、ますますピンとこないのでした。ところが。

やってみると、これが面白い。角がついたとか、ヒレが大きくなったとかいう細かい進化の過程が、アクションでそのまま体感できるのです。ええ、これはピンときました。「キャラクターが成長するアクションゲーム」という歌い文句だけは何度も聞いたことがありますが、この面白さはまさにそれでしょう。

ただ、全体の流れがもうひとつ。ＲＰＧの影を変な風に引きずっていて、単調な経験値稼ぎとか、強制的な展開とか、改善の余地はあったように思います。

7

スーパースターウォーズ

ビクター音楽産業/12月発売/¥8800■容量：８Ｍ■ジャンル：アクション■ROM完成度：99%■コンティニュー：あり■プレイ方法：１Ｐ専用

原作のムードを忠実に再現した、見応えのあるアクションゲーム。横スクロールアクションを柱に、ホバーシップに乗っての全方向３Ｄシューティングなど、システムにも変化がつけられている。



↑砂漠の雰囲気さえ、１作目の映画を思い起こさせる。細部まで手抜きなし



↑『Ｆ－ＺＥＲＯ』のような画面で、スピード感満点のシューティングを

見事な出来映えですがアメリカ的な難しさが…

原作の最新作がごぶさたなので、あまり大物感がないのですが、その大作映画の雰囲気がたっぷり盛り込まれていて、なかなか見せます。例によってルーカスフィルムの監修の手も入っているようですし。

ゲームとしても、なかなかよくできてはいると思います。変化に富んだアクション、さまざまなトラップで飽きさせない展開、最近のアメリカものに目立つ自由なシステム。だけど、これも最近のアメリカものに見受けられがちな傾向として、あまりに意地悪な難しさ、も、ちゃんと持ってます。

もう、すべての面にいえることなのでいちいち例も挙げていられませんが、ここまで難しく、面倒にする必要があるのでしょうか。ベースがきちんとしたゲームだけに、ちょっとそこが残念です。アメリカ向けだからなのかなあ。

6

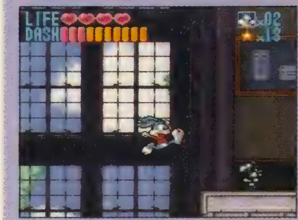
タイニートゥーンアドベンチャーズ

コナミ／12月18日発売／¥8000■容量：８Ｍ■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：１Ｐ専用

アメリカン・キャラクターもののアクション・ゲーム。シンプルなアクションとスピード感が魅力で、グラフィックも美しい。特徴は、ダッシュしての垂直壁駆け登り。マップ上の仕掛けも多い。



↑攻撃方法は、独特の動きのドロップキックのみ。なれないと不自由



↑ダッシュしての駆け上がり。連続してダッシュすることはできないのだ

シンプルさが魅力のキャラクターもの

ＭＤ版、及びカプコンＳＦＣ版の『ミッキーマウス』のように、最近、比較的低年齢層向けのキャラクターアクションものに佳作が多いように思います。これも、なかなかの出来。『ソニック～』とか、ＭＤの『ミッキーマウス』を思わせる正統派で、ユニークなアクションを見せる割に操作がシンプルな点にも大いに好感が持てます。新鮮さはありませんが、これならキャラクターを度外視して遊んでみるだけの価値はありそうですね。だけど、このキャラクターはなかなかかわいい。ミッキーマウスなんかよりもはるかに日本人好みのキャラクターだと思います（くどいようだけど、どうしてもミッキーマウスをかわいいという感覚は理解できません)。ただ、シンプルなだけに、マニアックなファンだとちょっと飽きがくるかも知れません。優等生な感じ。

7

スーパー大相撲

ナムコ／12月18日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

「気合い」と「足腰」というパラメータを設定することで対戦にも耐え得るバランスを取り、決まり手だけでなく「引きつけ」「差し替え」といった小技を使うことで、よりリアルな駆け引きが楽しめる相撲ゲーム。



↑画面は真横から見た角度。左右が決まっているので戦況がわかりやすい



↑横綱を目指すモードを中心に、対戦も楽しめるなど、遊び方も自由で豊富

複雑な操作も、なれればかなり深みがありそう

相撲ゲームというのも、その作りにくさゆえか数が少ないのですが、ちゃくちゃくと進化しているようです。今月のもう一本も悪くないし、これもよく練られたシステムを持っています。技をかける力である「気合い」、技に耐える力である「足腰」というふたつのパラメータを持たせ、キャラクターごとにそれぞれの回復スピードを変えるというアイデアは見事。それぞれの得意技も加えて、キャラクターの個性と駆け引きの感覚がかなりリアルに出ています。特に立ち合いの方法や、引きつけ、差し替えといったディテールに凝ったことで、本物に近い感覚が得られています。…と、ほめてきましたが、操作のおぼえにくさ、わかりにくさも筋金入り。「『ストII』が受け入れられたんだから……」というつもりなのかも。ゲーム初心者にはすすめられない複雑さです。 **6**

スーパーブラックバス

ホットビィ／12月上旬発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■1P専用

バス釣りのトーナメントを、実際のルールでリアルに再現。4戦を戦い抜く本格的フィッシングゲーム。釣りの舞台となる湖はトーナメントごとに異なり、状況も時間とともに変わっていく。虚飾は一切なしだ。



↑ボートで湖面を移動し、ポイントを探す。このモードで、各種情報を確認



↑趣のあるキャスティングシーン。夕刻には、きれいな夕焼けも見えるのだ

いい味出てます。釣り好き以外にもおすすめ

地味なゲームですが、これは面白い。私は釣りはしないし、したいとも思いませんが、このゲームは楽しめてしまった。とにかくリアルに作ろう、釣りの楽しさを演出しよう、という熱意があるためでしょうか、ヘンテコなゲーム性なのに、十二分に楽しめるのです。釣りのテクニック、戦略という部分だけが強調して詰め込まれているというか。とにかく純粋。RPGにしてしまったPC版なんかとくらべても、下手にケレン味を見せなかった分だけ成功しているのではないでしょうか。

釣りを知らない私だから楽しめたのか、知ってる人ならもっと楽しめるのか。それはわかりませんが、とりあえず興味のある人にもない人にもおすすめしておきましょう。

ただ、移動画面とセンサー、キャスティング画面の位置関係がいい加減なのが大きな難点。 **7**

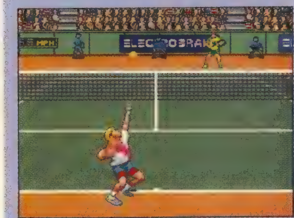
アメイジングテニス

パックインビデオ／12月18日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■2P対戦可

プレイヤーの視点と同じ高さから見た画面の、リアルタイプ・テニスゲーム。操作が比較的難しく、その分プレイに深みがあるのが特徴。ショット方向のコントロールなど、これまでには見られないデリケートさ。



↑キャラクターのグラフィック、コートの広さ、視点など、リアルさが特徴



↑強力なサーブはなかなか打てない。タイミングがかなりシビアなのだ

リアルなのもいいけどゲームなんだから……

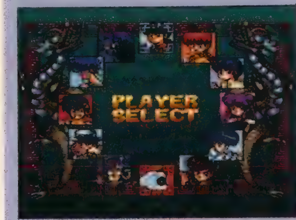
ナムコの一連のソフト、トンキンハウスのSFC版など、テニスゲームには多くの名作があります。そんな中で見ると、やはり少々見劣りしてしまうのは仕方のないことなのでしょうか。

確かにリアルな作りです。タイミングのシビアさ、弾の軌跡、ついでに音など、確かにテニスっていうのはこういうものかも知れません。でも、よくいわれることですが、ゲームのリアルさと、単なるリアルというのは別のことなのではないかと思うのです。つまり、ゲームだからこそ、という快楽があまり感じられないわけです。現実にはできないスーパーショットをビシビシ決めて、信じ難いスピードのラリーをする。それでなおかつリアルだと感じられれば、それが理想ではないでしょうか。思い通りにコントロールできないイライラが募ります。 **5**

らんま1/2・爆烈乱闘編

メサイヤ／12月25日発売／¥9600
■容量：12M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■2P対戦可

前作とくらべると、キャラクターが増えて新しいものになり、サイズが気持ち縮小。大攻撃、小攻撃、ジャンプ、防御の4種類を各ボタンに振り分けるシンプルなシステムだ。必殺技には「溜め」も採用。



↑新しいキャラクターも続々登場。続編らしいユニークなメンバー構成だ



↑必殺技は前作ほど出しやすくはない。しかし、その分駆け引きの要素が強い

前作がよかっただけに……どうでしょうか？

リリース時期とともに『ストII』の前座的な盛り上がりを見せた前作。そして間髪をおかずに登場したのがこの2作目です。基本的に前作を踏まえているのですが、ゲーム性はだいぶ変わりました。必殺技中心で、『ストII』とは違ったゲーム性を見せていた前作にくらべ、オーソドックな格闘ものに近づいた印象があります。これはこれでそれなりの完成度は見せているのですが……しかし。キャラクターのグラフィック自体が小さくなったか、魅力がやや落ちてしまった気がするし、派手な技も、もうひとつおもいっきり派手に決まらない。全体にボルテージが落ちてしまったように思えるのです。決して出来の悪いゲームではありません。だけど、前作を踏まえて、また、格闘ゲームブームも下火になりつつある現状を見ても、もひとつ存在意義の薄い印象を受けます。 **6**

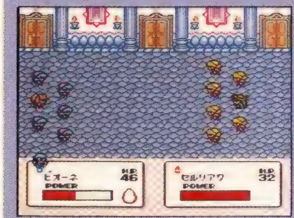
半熟英雄·ああ世界よ半熟なれ…!

スクウェア／12月19日発売／¥9500
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：99%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

ＦＣ版は今も根強い人気を保ち続ける、個性的なリアルタイム・シミュレーション『半熟英雄』。ＳＦＣ化に際し、システムの大改革を含む大幅なパワーアップが加えられて再登場する。



↑敵もモンスター・エッグを持ち、またエッグにさまざまな種別が生まれた



↑戦闘システムは前作を踏襲。ただし、いっそうタイミング重視の作りになった

シミュレーションの新時代をリードする

私はＦＣ版の『半熟英雄』の大ファンでして、こいつはもうなんだか、とっても期待してたんです。で、ワクワクしてやってみたんだけど、あぁ……えん……あまりワクワクが長持ちしなんだ。うう、なぜだ。

楽しいし、前作の不満をおおかた解消してくれている親切システムだし、文句のつけようがないんだけど。勝手な言い分は承知の上でいえば、親切になったぶん味がなくなっている気がします。あと、演出過剰かな。ギャグタッチだけに、好みはかなりはっきり分かれそう。これだけ全面的にギャグを押し出されると、かえって醒めてしまうというか。

でも、その、出来はいいんです。ほんとに。遊んでて楽しかったし。だから、例えば『桃太郎伝説』みたいに、評価がはっきりわかれるんじゃないでしょうか。

8

戦え原始人·ルーキーの冒険

データイースト／12月18日発売／¥8000
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

オリジナル・キャラクターを立ててのシリーズ2作目。シンプルなサイドビュー・アクションで、誰でも気軽に楽しめそう。ダメージを受けると猿に戻ってしまうのがなんともユニークだ。



↑操作性は上出来の部類。アクション内容も、なかなか凝っていて楽しめる



↑でっかい恐竜もちゃんと出てくる。対ボス戦は歯ごたえのあるアクション

キャラクターはこっちの方が受けそうでよいです

あまり目立たないこういうシンプルなアクションゲームも、なかなかのクオリティを見せるようになってきました。ＳＦＣの未来は明るいかも知れません。割と無責任な意見ですが。前作は「ジョー＆マック」ということで、日本で売る上では営業的なメリットがほとんどないんではないか、と心配させましたが（当然アメリカを睨んでのこととは思います）、今度のは日本人好みのかわいいキャラクターで一安心。ねっこがマリオタイプの素朴なアクションゲームだけに、キャラクターは大事でしょう。操作性も前作よりよく、一度うずくまった敵をつつくと転がっていく、なんてアクションも楽しいです。変に気負わず、普通のアクションゲームをのんびりと楽しみたい、なんて人におすすめ。だけど、何で『2』なんだろ？　オリジナルでいいと思うんだけど。

7

芹沢信雄のバーディトライ

東宝／12月4日発売／¥9600
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P同時可

芹沢プロのアドバイスで進むゴルフゲーム。レッスンモードでは、ゴルフのマナーも教えてくれる。



↑たけし軍団のメンバー等、4人でラウンドする

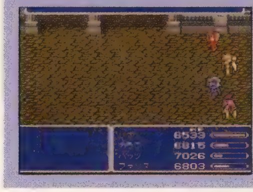
これという特徴のないゴルフゲームです。打ちっ放し練習が自由にできるなど、多少の配慮はありますが、あまりにゲーム内容が固定されています。4人でラウンドする実践編は、コンピュータ・プレイヤーのデモが長すぎて、冗長。イライラします。クラブの飛距離と扱いやすさがそのままハンデになるシステムも、自由度が低い印象。色物なのか、本格なのかが中途半端です。

4

ファイナルファンタジーV

スクウェア／12月6日発売／¥9800
■容量：16M■ジャンル：RPG■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

ＲＰＧ大作シリーズの最新作登場。グラフィック、システムとも格段のステップアップを見せ、期待大。



↑個性的で豊富な種類のジョブチェンジが売りだ

このコーナーではちょっとミソのついてしまったＦＦですが、今回はサンプルが間に合わず、プレイできませんでした。しかし、個人的には大いに期待しています。私は『III』が大好きで、今度のはそのパワーアップ版という印象が強いので。そうそう、この場を借りて断っておきますが、私は別にＦＦシリーズを否定するつもりは毛頭ないのです。また、お便り待ってますよ。

—

大相撲魂

タカラ／12月11日発売／¥9000
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P対戦可

SFCのコントローラーを駆使し、多様な動きと技を実現させたリアルな相撲ゲーム。力士の個性も強い。



↑体力、気力、安定度のバランスで勝敗が決まる

不思議なことですが、同時期に発売されたナムコの相撲ゲームとよく似たシステムを持っています。微妙な駆け引きと個性を生む細かいパラメータ、応用のきく技の掛け合いなど、かなりよくできています。画面上の整合感でナムコより気持ち劣るものの、操作性とバランスでは互角、動きのリアルさでは勝っているように思います。どちらを選ぶかは、好みでしかないでしょう。

7

白熱プロ野球ガンバリーグ'93

ＥＰＩＣソニー／12月11日発売／¥9500
■容量：12M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：99%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P対戦可

ベーシックなシステムが好評だった野球ゲーム『ガンバリーグ』の、新データ版第2弾。変更点は少なめ。



↑打球の飛ぶシーンは回転機能で表示。広いぞ！

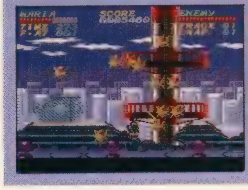
基本的には単純な新データ版なので、とりあえずは問題なし。ポストファミスタな感じの無難な内容です。デモもかえってシンプルになって、試合に集中できます。ただ、グラウンドの表示方法が凝りすぎて、かえって見づらく、テンポが悪くなった気がするのが難点。とはいっても、それほど大きな問題ではないので、安心して遊んでみてください。及第点の野球ゲームです。

6

サイコドリーム

RIOT日本テレネット/12月11日発売/¥8900
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

独特のSFファンタジー的な雰囲気を持つ、パワーアップ型のサイドビュー・アクション。



←クールでグラマラスなキャラクターが魅力的だ

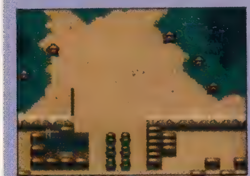
画面の色合い、背景やキャラクターの絵柄には魅力があります。しかし、ドットに落とす段階で甘さがあるのか、十分にそのイメージが伝わってこないのが残念です。ゲーム内容自体は平凡で、メリハリも薄い。『ヴァリス』なんかもそうだったんだけど、どうせキャラの魅力で売るのなら、もっと大きく、細かく描き込めるシステムにすればいいのに、と思うのですが……。

5

ステルス

ヘクト/12月11日発売/¥9700
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

ベトナム戦争を題材にした戦術シュミレーション。地道な歩兵戦になるが、操作はわかりやすい。



←三角の傘をかぶったゲリラ兵が……生々しいぞ

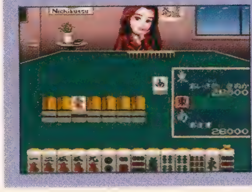
ベトナム戦争です。読者の多くは覚えてないんでしょうが、私あたりだとまだ「いいの？」って感じです。題材だけでなく内容も薮の中の歩兵戦なので、戦車や飛行機が飛び回る戦争にくらべてずっと生々しい。だけど意外に嫌な感じを受けないのは、ここまでくると「コンバット」の世界になってしまうから。映画にもなってるし。なお、戦術ものとしては遊びやすい方です。

6

スーパーニチブツマージャン

日本物産/12月18日発売/¥8800
■容量：8M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：1P専用

“麻雀のニチブツ”から、入門用のガイドがついたベーシックな対戦型麻雀ゲームが登場。



←大きな画面構成で見やすい表示。入門者向き

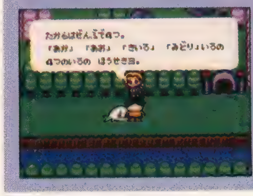
こういうシンプルなゲームは確かにいくらあってもいいんだけど、それにしても特徴がないです。リアルな4人打ちというわけでもなし、対面型ならではの簡便さを生かすというわけでもない。文句ばかりのようですが、決してデキが悪いわけではありません。さすが“ニチブツ”と思わせる新しい麻雀を作って欲しかったわけです。入門者用教育モードが麻雀初心者に親切。

5

少年アシベ・ゴマちゃんのゆうえんち大冒険

タカラ/12月22日発売/¥7800
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

人気者ゴマちゃんをマイキャラとした、超甘口のお子様向けアクション。操作も超シンプル。



←ステージごとに、決められたものを集めるのだ

目的は、ステージ内で一定数のアイテム（リンゴとか、ウサギさんとか）を集めるだけ。敵に当たっても死ぬことはなく、集めたアイテムをひとつ落としてしまうだけ。とにかく甘口のアクションです。絵もかわいいし、もともと低年齢向けということで、これはこれでいいんじゃないでしょうか。キャラの使い方もうまい。笑顔で追いかけてくるサカタ兄が恐くていいです。

6

哭きの竜・麻雀飛翔伝

IGS/12月25日発売/¥9800
■容量：8M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：1P専用

原作の劇画に忠実な打ち筋をみせるキャラが総勢16名登場。いわゆるアイテムの類は存在しない硬派麻雀。



←ゲームの画面ではあまりお目にかかれない強面

当たり前の麻雀ゲームにキャラクターの絵がついているだけ、と思って買うと痛い目を見ます。キャラクターに合わせたコンピュータ・プレイヤーの手作りがあからさまにインチキ。私が初めて遊んだ時も、相手はいきなり九連宝燈テンパってましたから。あくまで、ストーリーとキャラクターを楽しむゲームなのですが、それにしてはあまりに展開が冗長ですねえ。

4

テクモスーパーNBAバスケットボール

テクモ/12月25日発売/¥8900
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：99%■バックアップ：バッテリー■2P対戦可

アメリカNBAのスタープレイヤーが実名で続々登場するバスケットボールゲーム。



←選手にはかなり個性がある。もちろん動きにも

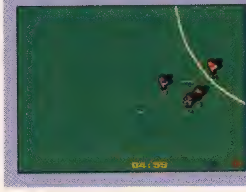
リアルに、本格的に、という点を意識したと思われる作り。だけど、6人×2チームのメンバーが入り乱れるコート上は、何が何だかわからなくなってしまうこともしばしば。全体的なバランスは決してよいとはいえません。各選手ならではのスーパープレイも、十分な戦略、演出がなく地味。もう少しなんとかなったのではないでしょうか。いっそ『キャプテン翼』型とか。

5

スーパーキックオフ

ミサワエンターテイメント/12月25日発売/¥7700
■容量：4M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

スピード感のあるサッカーゲーム。真上からの見おろし視点で、ゲーム展開がわかりやすい。



←グラウンドがかなり広い印象を受けるのだ

遊んでみての第一印象は、ボールキープが難しい、という点。よくいえば、ドリブルがリアル。下手に方向転換すると、あっさりボールを手放してしまうのです。全体には非常にスピード感があり、そのかわり、なんというか、直線的で生身の感覚がないんですね。操作を覚えるまでが大変、というのはサッカーもの固有の欠点ですが、これも克服されていません。平均点。

5

史上最強のクイズ王決定戦スーパー

ヨネザワPR21/12月19日発売/¥8900
■容量：4M■ジャンル：クイズ■ROM完成度：90%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：4人同時参加可

FC版をパワーアップ。マルチアダプタや「ツインタップ」（早押しボタン）を使えば最大8人プレイも。



←問題は早押し、もしくは時間制。内容も本格的

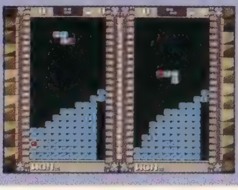
問題ばかりでなく、演出もシンプルな硬派のクイズゲームです。ゲーム関連とか、タレント問題とかはほとんどなく、幅広いジャンルからの出題に圧倒されます。それはいいんですが、操作まわり、ルールなどの説明がなく、かなりわかりにくい。こういうものは多人数で盛り上がってやることが多く、初めて遊ぶ人がマニュアルなしで遊べる程度の親切さはほしかったですね。

6

スーパーテトリス2＋Bombliss

BPS／12月18日発売／¥8500
■容量：8M■ジャンル：パズル■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P対戦可

FC版『テトリス2』に対戦ボンブリスが加わり、テトリスのトップスピードもアップした決定版。



←反射神経より、知性と判断力が問われるのだ

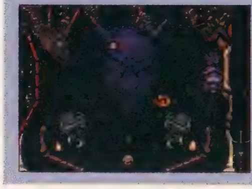
いちばん評価に困るタイプのゲームです。だけど、未だに事務所でFC版『テトリス2』タイプCの最高記録更新に励んでいる私としては、わかっていながら「買いでしょう」というしか……。だけど真面目な話、対戦ボンブリスはイケます。すごく知的。すごく戦略的。だけどゲームでそこまで考えるのめんどくせえや、という人には面白くもなんともないかもね。

7

ナグザットスーパーピンボール

ナグザット／12月18日発売／¥8500
■容量：8M■ジャンル：ETC■ROM完成度：90%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

『デビルクラッシュ』等のシリーズでおなじみ、ナグザット・ピンボールシリーズ最新作。世界観は"地獄"。



←日本的な鬼のキャラクターを使った不気味画面

SFCで初登場とはいえ、もはや定評のあるシリーズです。出来映えは、期待以上でも以下でもない感じ。盤面構成も前作、前々作にならったもので、極端にいえば絵柄が新しくなっただけ、ともいえるでしょう。しかし、普通の人はハードを何種類も持っているわけじゃないんで、SFCに類似ソフトがない以上、存在価値は高いです。……ちょっとボールスピードが遅いけど。

7

ラッシングビート乱・複製都市

ジャレコ／12月下旬発売／¥9600
■容量：12M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P同時可

完全な『ファイナルファイト』タイプだった前作に、流行の対戦プレイ、新機軸のトライアルを追加。



←対戦に合わせ、キャラクターは小さくなった

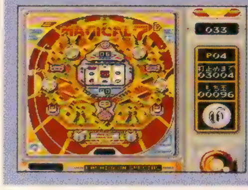
前作の2人キャラクターに、新たにジュード一野郎を加えた新バージョン。お決まりの対戦プレイも、加わりました。しかし、いちばん面白いのは新機軸の対戦タイムトライアル。固定1画面内での2人同時プレイで、次々に湧き出てくるザコを倒しまくって得点を競うというエゲツないもの。もちろん、お互いの当たり判定もアリ（笑）。仕上がりはイマイチだけど熱いぞ。

6

パチ夫くんスペシャル

ココナッツジャパン／12月11日発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

既に『パチンコウォーズ』はあるがパチ夫くんシリーズはSFC初登場。いつものシステムに新機種満載。



←最初のうちは、一般台で地道に稼ぐしかない

内容がわかっているだけに安心できます。ただ、いささか新味に乏しい。ゲームとしてどうとかでなく、パチンコの楽しさをよりリアルに伝えよう、という新しい試みが欲しい。権利台や一発台の楽しさを殺いでいるという話は『パチンコウォーズ』の時もしましたが、この連チャン時代にセブン台が完全打ち止め制とは。機種の選択も個人的には『パチンコウォーズ』の方が好き。

6

フライングヒーロー・ぶぎゅる〜の大冒険

ソフエル／12月18日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：99%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

コミカルタッチのポップなキャラクターが大活躍する、パワーアップシューティング。動きも軽快だ。



←敵キャラもかわいいのでなんだか気の毒になる

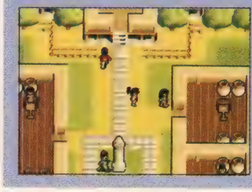
普通のシューティングですが、普通によくできていて、普通に遊べます。でも、それって貴重ですよね。腹の立つような攻撃もあまりないし、スピード感もある。それでいてキャラクターがかわいく、かといって決してやさしすぎることもない。マニア受けはしないのかも知れませんが、誰にでも楽しめるシューティング、ということで、なかなか評価できると思います。

7

弁慶外伝・沙の章

サン電子／12月中旬発売／¥9600
■容量：12M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

忍者を主人公とするフィールド型時代ものRPG。スタート時に主人公キャラクターの男女を選べる。



←スタートの町のようす。おなじみのシステムだ

ひとことでいって、平凡なRPGです。名前ばかりで魔法となんら変わりない「忍術」。普通のフィールド、普通の町、普通のダンジョン。何をやりたかったのかわからないんですよ、これじゃ。最初の町を出ると、いきなり強制的に単調なダンジョンに放り込まれる、というイベントに象徴されるシナリオの強引さも好きになれません。何かひとつでも個性がほしいもんです。

5

ロードランナーVSワイリーコヨーテ

サン電子／12月下旬発売／¥8600
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

ロードランナーといっても、アメリカの人気キャラクターの方。ひとくせあるアクション・ゲームだ。



←ダッシュと独特の浮遊感のあるジャンプが特徴

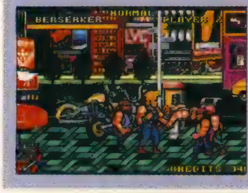
きちんと作られた、しかもなかなかに意欲的なアクションゲームです。ダッシュを使ったアクションと並行ルートのあるマップ構成は、『ソニック』の影響が強い気もしますが、操作感は独自のものです。ただし！ただし、です。その独自の操作感がいい結果を生んでいるか、というとちょっと疑問ですね。まともな攻撃ができず、ジャンプも難しい。ストレスがたまります。

6

コンバットライブズ

テクノスジャパン／12月下旬発売／¥9300
■容量：12M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P同時可

テクノスお得意のストリートファイト・アクション。2人同時プレイでの横スクロールが基本だ。



←キャラクターのムードが独特。なかなか個性的

いつものテクノスのパターンですが、中でも遊びやすい方ではないでしょうか。キャラクターの特徴もはっきりしていて、バリエーションも楽しめます。『くに夫くん』や『ダブルドラゴン』の評価に関しては、内外からいくつか異論もありましたが、比較しても、やっぱりこっちの方がいいんじゃないかと。ただ、全然珍しくも新しくもないんで、好きな人なら、てやつですね。

6

バトルサッカー

バンプレスト／12月11日発売／¥9500
■容量：12M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P対戦可

SDキャラクターものサッカーゲーム。ドッヂボール風のルールが熱い「バトルゲーム」が特徴だ。



←敵味方入り乱れてのバトル編。バイオレンスだ

サッカーゲームとしての出来はイマイチだけど、ドッヂボールみたいに敵にボールをブチ当てて戦う「バトルゲーム」がなかなか面白いです。ただ、キャラクターが入り乱れてわかりにくくなりやすい。せっかく独自のルールなんだから、もう少し1ゲームあたりの参加キャラ数を減らすとかなんとか、考えてくれればよかったのにな、と思いました。ホント、もう一歩。

6

奇々怪界・謎の黒マント

ナツメ／12月22日発売／¥8500
■容量：8M■ジャンル：アクション■POM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P同時可

人気のあった名作アクションがパワーアップして復活。キャラクター性もかなり強調されている。



←基本システムに変化なし。お払い棒は健在だ

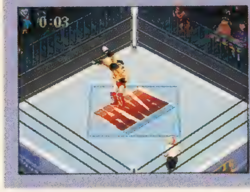
小夜ちゃんが帰ってきた、というわけで、パワーアップした奇々怪界です。なんかキャラクターゲームっぽい臭いもして、ケレン味過剰かな、とも思わせるんですが、やってみるといいんですわコレが。素朴に、自由に遊べる普通のアクションゲームって久しぶりなんで、なんだかうれしくなってしまいました。全体的なクオリティも高く、難易度は昔と同じ。タヌキがかわいい。

7

スーパーファイアープロレスリング2

ヒューマン／12月25日発売／¥8500
■容量：12M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：1P専用

人気シリーズのプロレスゲーム最新策。とにかくたくさんの技が自在に出せる点が最大の魅力。



←さまざまな動きを見せる個性的なレスラーたち

前作で、「あまりにグラフィックがショボい」と文句をかましてしまいましたが、多様な技を使い分けるよろこびというものは確かにありますね。新採用の技だとか、選手の選び方なんかにも強いプロレスへの愛が感じられます。それだけに操作の方は複雑だし、タイミング勝負のシビアさもかなりのもの。マニア向けゲームとしては立派なもの、という印象ですか。

6

SDガンダム外伝2・円卓の騎士

ユタカ・バンダイ／12月18日発売／¥9500
■容量：8M■ジャンル：RPG■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

13種類ものSDモビルスーツが大活躍するフィールド型RPG。経験値のない独自のシステムだ。



←オリジナル設定のモビルスーツも、多数登場

毎度ごめんなさい、の写真紹介です。なんと、マイキャラ用のモビルスーツ13種類でパーティーを組めるとか。しかし、こうやって見ていると、SDものってどんどん原作から離れて独立した存在になっていくんですね。それはそうと、システムの方にも今回はいろいろと工夫があるようで、経験値のない、パーティー単位でのレベルアップとか、なかなか面白そうです。

—

ザ・キングオブラリー

メルダック／12月18日発売／¥9600
■容量：8M■ジャンル：レース■ROM完成度：90%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

視点が手前に固定され、コースが拡大、自車が手前に向かって走ったりする独自の操作感のレースゲーム。



←見ての通り、自車が全方向へ進むシステムだ

これは変わった操作感覚。自分の車が向こうに走ってったり、手前に走ってきたりして少々戸惑いますが、よく考えたら伝統的な見おろし型のレースゲームをちょっと斜めに傾けただけなんですね、これ。細かい部分の仕上げがてんでまだまだだし、ちょっとゲームとしても粗いんだけど、走っているだけでなんとなく楽しい。なんとも評価しようがない感じですね。

—

大爆笑・人生劇場

タイトー／12月25日発売／¥8500
■容量：8M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■コンティニュー：なし■プレイ方法：4P同時参加可

コンピュータ人生ゲームとしてはもうおなじみ。SFCで決定版の登場だ。万人向けのパーティゲーム。



←ルーレットとボードで進む、わかりやすい内容

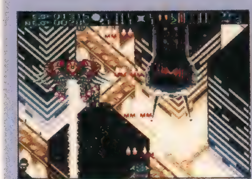
人生ゲームです。パラメータがある分だけボードゲームのものとは違いますね。十分におもしろいのですが、あまりに万人向けを意識し過ぎているのか、「大爆笑」という感じではない。家族向けという意味ではこれでいいんでしょうが、大人が何人か集まってやるのはちょっとつらそう。個人的にですが、もう少し毒のあるギャグとかあってもよかったんじゃないかと思います。

6

機動戦空ダイオン

ビック東海／12月18日発売／¥8500
■容量：8M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

自機がロボットタイプの縦スクロール・シューティング。マニアライクなフィーチャーが多い硬派ゲーム。



←だんだんと使える武器の種類が増えていくのだ

自由に切り替えられるスピード、経験値のような形で徐々に多くの種類を覚え、自由に切り替えることができるパワーアップ、そして弾数制限付きのボム。シューティングの歴史を踏まえ、いいとこ取りしたようなシステムです。操作感もなかなかスムーズだし、ちょっとグラフィックがショボイことを除けば、かなりのレベルに達しています。ただ、意外に個性がないですね。

6

元祖 自堕落ソフトレビュー

前回、話を引いておいてまことに申し訳ないのですが、年末のリリースラッシュに押されてこれしかスペースが取れなかったため、続きを書くだけの余裕がありません（それでもこうして書いているのが涙ぐましいでしょ？）。かといってもう1号引いたりしたらあんまりなので、とりあえずあのドラクエの話は中止しておきます。ごめんなさい。だけどこのことは、いつか必ず稿を改めて書かせていただきますんで、よろしく。「RPG論」とかいってね。

ところで今月は、『ウィズV』にハマりました。面白くってデキもいいんですが、ノーヒントだとほぼ確実に頭にくるであろうほどの謎の難しさなので、ヒッポン別冊のウィズ特集とか攻略本とか見ましょうね。

FC

ファミコン用ソフト

これといった大作はなし 年末はパズルゲームはいかが

任天堂から、パズルゲーム『ヨッシーのクッキー』が発売される他は、これといった作品がない。このラインナップが現在のFCの状況を物語っているといえる。



●佐久間亮介

仕事がある、と言っているわりには『真・女神転生』を終わらせてしまった。それはいいのだが、最近、ほんとうに寒くなったね。布団にくるまって寝るのが、とっても幸せな時期。ああ、オレにもテレポートをくれぇ。そうそう、僕あてに手紙をくれた小江さん、遅ばせながら、ありがとう。

点数評価
⑩最高 ⑨すごくよい ⑧とてもよい ⑦よい ⑥まあまあ
⑤ふつう ④もう少し ③がんばれ ②もっとがんばれ ①問題外

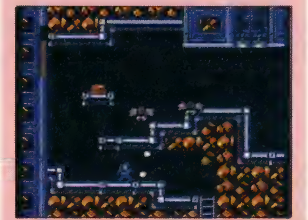
ロックマン5

カプコン／12月4日発売／¥7800
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：99%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：1P専用

人気アクションゲームのシリーズ第5弾。ロックマンを操り、各ステージの最後に待ち受けているサイボーグを倒していく。倒したサイボーグの特技は、ロックマンの武器として使用することが可能となっている。



↑各面にはサイボーグが登場する。倒した相手の特技は、自分の武器になる



↑ロックマンを操り、各面を攻略していこう！ 覚えないとクリアは難しい

システムの変更はなし トラップとボスを一新

カプコンの人気アクションゲーム『ロックマン』シリーズの最新作である。今回は、ゲームシステム面での大きな変更はなく、各面に仕掛けられたトラップをまったく違うものにすることによって、新しい作品に仕上げている。すでにゲームシステムは、完成している感があり、そのためトラップとボスを変更しただけのものでも、十分に楽しく遊べるのは、さすが。けっして批判しているわけではなく、本当に楽しい。

各面の演出は、いろいろとパワーアップが施されている。重力が反転する場所もあり、ビジュアルとしてもおもしろいものが多い。

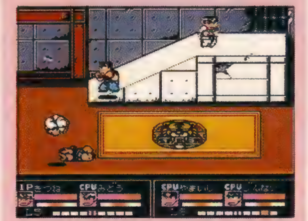
気になるのは、やはり難易度の高さ。覚えていなければ、ほぼ確実に自機を失ってしまうような場所があるのは、いただけない。すご腕のプレイヤーばかりが、プレイするのではないのだ。

8

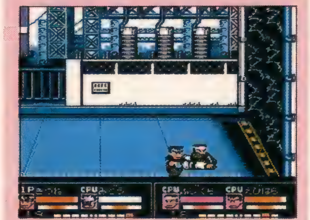
熱血格闘伝説

テクノスジャパン／12月発売／¥6500
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

毎回、奇抜なアイデアで楽しませてくれる「くにお君シリーズ」の最新作。今回は、コンピュータのパートナーと共に闘う、2対2の格闘ゲームとなっている。パスワードによるチーム、戦績のセーブが可能。



↑コンピュータをパートナーにして、相手チームと闘っていくのだ！



↑パートナーがやられてしまうと、1対2の闘いとなる。こうなると不利だ

おなじみのくにお君 今回も楽しいゲームだよ

もともと格闘ゲームの色の濃い作品である「くにお君シリーズ」。これまでは、格闘＋スポーツといった路線が多かったが、今回はシリーズの原点でもある格闘のみに照準を絞った作品となった。

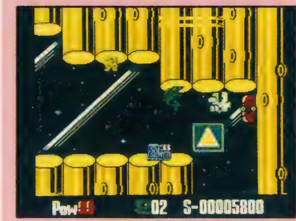
しかし毎回、奇抜なアイディアで驚かせてくれるシリーズ、単なるブームに便乗した作品とはなっていない。本作の特徴は、1対1ではなく、2対2で闘っていく点。プレイヤーはCPUキャラ、または、もうひとりのプレイヤーをパートナーとし、同じく2人でチームを組んでいる敵キャラと闘っていくのである。もちろん、計4人による闘いは同時進行していく。だから、1対2といった局面も生まれてくるのだ。技も豊富にあり、手軽に遊べるのも魅力。シリーズとはいえ、毎回、ひとつのオリジナル作品と変わらぬ内容なのは、素晴らしい。

8

ワギャンランド3

ナムコ／12月8日発売／¥5800
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P交互可

シリーズ第3弾。音波砲を武器にするコミカルな主人公ワギャンを操作して、様々なステージをクリアしていく。キャラクター・アクションゲーム。ボスキャラとの対戦は、しりとりや神経衰弱で行われる。



↑ワギャンを操って、様々な仕掛けのあるステージを踏覇していくのだ



↑ボスキャラとの対戦は、このようなサブゲームで行われていくのである

テンポの悪さが致命的 これが『ワギャン』か？

『ワギャンランド』のシリーズをプレイするのは、本作がはじめてだった。どうも爽快感に欠けるゲーム、との印象を受けずにはいられなかった。主人公の武器である音波砲は、敵をやっつけるためのものではなく、当たった相手をしびれさせ、一定時間、動けなくさせるもの。そのため敵を倒すことの、快感はほとんど得られない。

また、ジャンプが非常に遅いため、テンポのいいアクションを楽しむこともできない。アクションゲームの魅力は、なんといってもテンポの良さ。これが感じられないのは、致命的と言える。さらにゲーム中に表示されるメッセージの早送りもできないため、さらにテンポが悪くなっている。良くできたアクションゲームとは言い難い。ほのぼのとした雰囲気を出そうとしているが、それが空回りしているのでは。

5

ファミスタ'93

ナムコ／12月22日発売／¥4900
■容量：2M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

数々のコンシューマ機、さらには業務用にまで移植されている野球ゲーム最新作。登場する球団・選手名はすべて、実名のものを使用。セ・パ両リーグ12球団を収録。さらにオリジナル球団2チームがある。



↑『ファミスタ』らしいゲーム画面。もちろんシステムも前作を継承



↑各種の設定も、このとおり。はじめての人でも、カンタンに遊べるはずだ

おなじみのシステム そろそろ発展させても？

『ファミスタ』である。スーパーファミコン版が発売され、これからはＳＦＣを活躍の場とするのか、と悔しい思いをした人もいることだろう。が、最新作はこれまで同様にファミコンでの発売となった。収録されている球団名・選手名はすべて実在のものを使用。データも最新のものが収録されている。

ゲームのシステムは、伝統あるファミスタ方式を、そのまま継承。それゆえ、これまでに発売されてきたシリーズのどれかで遊んだことがあるならば、すんなりとゲームをプレイすることができるはずだ。

だが、これが欠点でもある。システムを継承していることが、逆に古くささを感じさせてしまうのだ。たしかにおもしろいが、そろそろ大幅にシステムを発展させてもいいのでは？ 基本システムだけでは、満足できないのも事実。

7

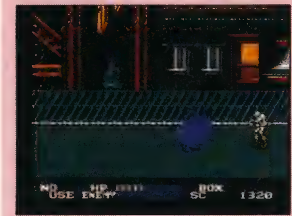
バットマンリターンズ

コナミ／12月11日発売／¥5800
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

アメコミのヒーローが活躍する同名映画が題材。バットマンを操り、ゴッサムシティに平和を取り戻すために戦う。多キャラクター格闘ゲーム。派手な色彩を押さえ、渋く描かれたグラフィックが特徴。



↑ゲーム全編を通して、派手な色彩は使わず、独特の世界感を出している



↑バットマンを操作して、登場する敵キャラを倒せ！ 目新しさがほしい

食傷ぎみのジャンル 他とは違うものがほしい

たくさんの敵キャラクターを相手に闘っていく、格闘タイプのゲーム。『ファイナルファイト』の登場により、一気にブームを巻き起こしたジャンルだ。が、正直、このタイプのゲームには、食傷ぎみなのはいなめない。特にコナミは、業務用、コンシューマ機を含めて、この手の作品を数多く発表しているだけに、またか、との思いになってしまう。

今回の『バットマンリターンズ』だが、目新しいと思われるようなところはなく、これまでの同ジャンルのものと、さほど大差はない。むしろ、派手な色彩をさけたグラフィックのために、地味な作品との印象を受けてしまう。『バットマン』を題材にする必然性もない。これならば、オリジナルのゲームとして制作したほうが、よかったのではないかな。

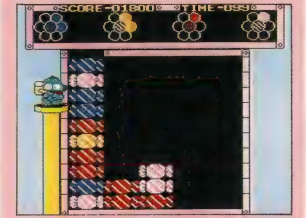
地味（？）さに徹底した画面には、好感がもてる。

6

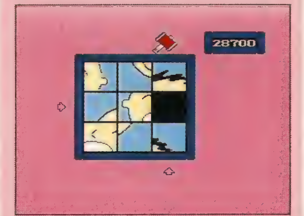
サンリオカーニバル2

キャラクターソフト／12月発売／¥3980
■容量：256K■ジャンル：パズル■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P対戦可

サンリオ・キャラクターを使用したパズルゲームの第2弾。上から降ってくるキャンディを、画面端にいるキャラによって横へ弾き、縦・横3つ以上、同色のキャンディを並べていくのが目的。オマケゲームあり。



↑キャンディを弾き、縦か横で3つ以上、同じ色のキャンディをそろえよう



↑オマケゲームでは、制限時間内に元の絵の状態にコマを動かしていこう

待望の続編…だが 前作の魅力はなし

いまなお人気の高い『サンリオカーニバル』。僕自身も前作のファンであったため、続編と聞いて期待していた。しかし、実際に実物を見てみると、システムの面で継承している部分はあるものの、まったくの別物となってしまった。前作が『テトリス』や『コラムス』のようなオーソドックスな〝落ちもの〟型を踏襲して作られていたのに対し、今回は、戦略性が希薄な作品となってしまっている。画面上から降ってくるキャンディは、ほおっておくと積み重なっていく。これをキャラを操作して、横方向へ弾いていくのだが、これが問題。弾かれたキャンディのある段は、すべて横へスライドしてしまうのだ。これは相手側の陣地にも影響を及ぼす。前作の魅力でもあった、連鎖消しを考えて積んでいくことができずに、どたばたとした展開でゲームが進行するのは…。

6

妖精物語ロッドランド

ジャレコ／12月上旬発売／¥6500
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P同時可

'90年に業務用として登場した作品のファミコンへの移植版。2P同時プレイ可能な固定画面キャラクター・アクションゲーム。画面上のすべての敵を倒すとステージクリア。FCオリジナルのステージがある。



↑主人公を操作して、敵キャラをやっつけていこう。2P同時プレイも可能



↑花を集めれば、エキストラアイテムを持ったキャラクターが出現するぞ

基本ルールはおもしろい 盛り上がる要素がほしい

各面に登場する敵キャラをやっつけていくことで、ステージクリアとなるのが基本だが、それ以外にも、画面上に点在する花を集めることで、次の面へ進むことができる。このルールが、戦略性を引き出している。

なぜなら、花をすべて集めると、残った敵キャラはエキストラアイテムを持っているキャラに変身するのである。このアイテムは5種類あり、それらを集めると、自機の残り数が増えるのだ。このため、敵の攻撃がやさしい面では、エキストラアイテムを狙い、逆に激しい面では敵を倒してステージクリアを狙うといった楽しみかたができるのだ。

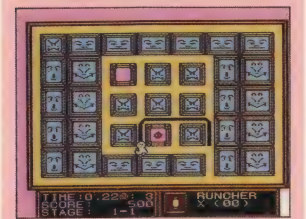
残念なのは、他の製品との差別化のできる、きらりと光るものを持っていないこと。ユーザーの目を引きつけるための強力な要素がないのが、悔やまれる。ゲーム進行にも、めりはりがほしいところ。

6

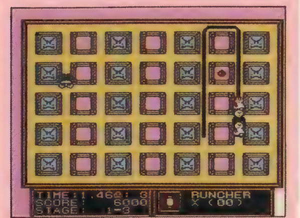
ちいさなおばけアッチコッチソッチ

バップ／12月4日発売／¥6800
■容量：2M■ジャンル：パズル■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：1P専用

ロングセラー童話「ちいさなおばけ」をゲーム化。画面上で点滅しているブロックを、おばけを操作してロープで囲っていく、アクション・パズルゲーム。全64ステージが用意されている。



↑画面内に点滅しているブロックを、ロープによって囲っていくのだ



↑先の面へいくと、敵も出現している。触れてしまうと、やられちゃうぞ

退屈なゲーム展開 対象年齢層はどこ？

原作つきの作品だが、内容は原作となった童話とは、関連はない。キャラクターのみを使用した作品だ。肝心のゲーム内容は、というと、おもしろいとは言い難い。画面上に散乱しているブロックのうち、点滅しているものをロープで囲っていけばいいのだが、それだけの内容なのだ。めりはりもなければ、演出もない。淡々とゲームが進行していくのには、退屈さを感じてしまう。

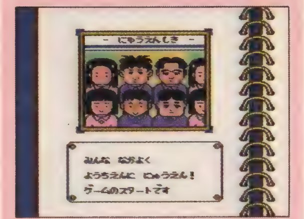
ゲームの内容もそうなのだが、画面さえも、一昔前のゲームのように見える。ファミコン時代の初期に発売された作品にまで見劣りしてしまうのは、なんとかならないものか。原作のネームバリューだけでは、ゲームは成り立たないのである。

幼時層を対象とするのならば、もっとキャラを大きくしたり、派手な色彩を使用するといった工夫も必要。対象層がわからない。3

嗚呼！野球人生一直線

サミー／12月25日発売／¥7300
■容量：4M■ジャンル：ボードゲーム■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：1P専用

プロ野球選手を目指し、幼稚園からプロ入団までの過程を体験する、ボードゲーム。プレイヤーは、自分のキャラクターが止まったコマによって、さまざまなイベントを経験していく。4人同時プレイが可能。



↑幼稚園入園から人生はスタートする。一流選手を目指して、がんばろう



↑ミニゲームもある。もちろん、この結果がその後の人生に影響してくるよ

野球人生を楽しむ 楽しいが値段分は…

人生をシミュレートしたボードゲームには、『マイライフマイラブ』なるゲームが既にある。こちらでは、人生の可能性を体験できたが、本作では野球という枠の中で、ゲームが展開していく。プレイヤーは一流のプロ野球選手になるために、幼稚園から人生をプレイしていくのだ。

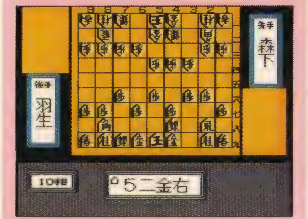
ボードゲームなので、特にルールを覚える必要はない。自分のキャラを進めていき、止まったコマによってイベントが発生する。このイベントによって、プレイヤーのパラメータが変化していくのである。

おもしろいのではあるが、ゲームスタートから終了までに必要な時間が短いのが欠点。7千円以上を払って入手するのだから、もう少し長く楽しみたい。また、プロ入団でゲームが終了するのも納得がいかない。プロに入ってこそ、野球人生は本番となるのではないか？ 6

将棋名鑑'93

ヘクト／12月4日発売／¥8800
■容量：2M■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■コンティニュー：なし■プレイ方法1P専用

実際に行われた対局を収録した、将棋ソフト。収録された対局を観戦したり、各局の解説を見、それを参考にするための作品。'91年の7大タイトル41局を含む、全95局が完全収録されている。



↑実際に行われた数々の対局をファミコンを使用して観戦することができる



↑各手をプロ棋士が解説してくれるモードも用意されているんだ

囲碁に続き将棋も発売 興味のある人はどうぞ

先月号で紹介した『囲碁名鑑'93』の将棋版である。この一連の名鑑ものシリーズは、ゲームではなく、ソフトとして作られている。つまり、将棋や囲碁を、コンピュータゲームとして楽しむのではなく、そのカートリッジの中に収められた、実際に行われた対局を観戦するための作品なのだ。ゲームとしては、楽しむことができないので、注意してね。

この『将棋名鑑'93』に収録されているのは、'91年度の7大タイトル戦41局プラス、女流プロタイトル戦、古典譜等の95局。これらを、ファミコン上で再現し、観戦することができるのである。

また、観戦モードの他に、解説モードも用意されており、総数5,700手を解説してくれる。解説も、プロ棋士によるものなので、自分の腕前を向上させるための、参考となることだろう。 —

ウルトラマン倶楽部・怪獣大決戦

エンジェル／12月25日発売／¥6800
■容量：2M■ジャンル：アクション■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

ウルトラマンを主人公としたキャラクター・アクションゲーム。各面の最後には、ボスキャラが登場。



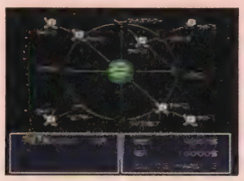
←ウルトラマンを操作して怪獣を倒していこう

SDウルトラマンを使用したゲーム。サイドビューのキャラクター・アクションゲームである。プレイヤーは、ウルトラマンを操作し、行く手を阻む敵キャラを倒しながら、進んでいく。各面の最後には、おなじみの怪獣たちが、ボスキャラとして登場するのは、涙を誘う。また、ボーナスステージでは、横スクロールのシューティング面が用意され、展開にめりはりをつけている。 —

SDガンダムガチャポン戦士5

ユタカ・バンダイ／12月発売／¥6800
■容量：2M■ジャンル：シミュレーション■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P対戦可

ガンダムを題材にしたシミュレーションゲーム。原作の物語に、オリジナルの要素を豊富に加えている。



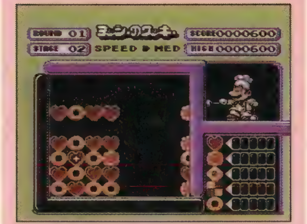
←戦略を駆使して都市を占領していくのが目的

本作はシナリオ制のシミュレーションゲームである。プレイヤーは、1つのシナリオをクリアすることにより、次の物語へと進むことができる。そこでおもしろいのが、シナリオのモード変更。各種の設定を自由に変更できるフリーシナリオと、規定ターン内に占領都市の奪い合いをするノーマルシナリオの2種が選択できるのだ。物語は原作3作に、オリジナルを加えたもの。 —

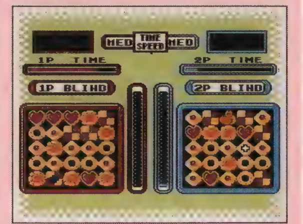
ヨッシーのクッキー

任天堂／発売中／¥4900
■容量：２Ｍ■ジャンル：パズル■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：２Ｐ対戦可

『ヨッシーのたまご』に続くアクション・パズルゲーム。画面上と右から出現するクッキーを、同じもので縦横、一列にそろえていく。１Ｐのみならず、２Ｐによる対戦も可能となっている。



↑上と右から出現するクッキーを、うまく縦か横に一列ずつそろえていこう



↑２Ｐ対戦も可能。COMとの対戦がないのは、少々、残念な気がする

任天堂のFC新作 スリルある展開が魅力

『テトリス』の発売後、世に登場したアクション・パズルゲームは、大半が、“落ちもの”型を踏襲したものであった。『ヨッシーのクッキー』も、“落ちもの”型の作品であるが、その内容はいい意味での亜流と表現できる。

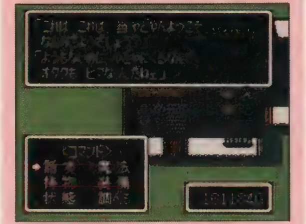
これまでは、ブロックが画面上から出現し、落ちてくるのがほとんどであった。それに対し、本作では画面上と右の２方向よりクッキーが出現する。フィールドの下から上へ積み上がっていくのではなく、左下から右上へとブロックは積まれていく。これがアクション要素を高くしている。積み上げたブロックの高さと幅、どちらかがフィールドいっぱいまで広がってしまうと、アウトなのだ。さらにクッキーを消すためのルールがうまく組み合わさり、スリリングな展開を楽しめる。連鎖消しで美しいプレイも魅力。

8

ジャストブリード

エニックス／12月15日発売／¥9700
■容量：４Ｍ■ジャンル：SLG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：１Ｐ専用

開発に異例の長時間を費やしたRPGがついに登場。捕らわれた神官を助けるため、プレイヤーは冒険の旅にでる。戦闘シーンにSLGの色が強い。キャラクターデザインは、人気漫画家の高田裕三氏が担当。



↑町では情報を聞いたり、武器を買いそろえたりする。イベントもあるよ



↑移動は、このようなSLGで行われる。戦略を考えながらプレイしよう

SLGのパートを どう評価するかが問題

『ジャストブリード』の特徴は、戦闘シーンにある。フィールド上を移動している際に敵と遭遇し、そこではじめて戦闘シーンとなるのが、通常のRPG。しかし、本作では町から町への移動が、戦闘シーンなのである。プレイヤーの滞在する町、そして目的の町までのマップが戦闘フィールドとなり、そこにあらかじめ配置されている敵キャラクターを、自キャラを中心とする味方を操って突破するのだ。移動するためにはSLGをプレイし、そこで勝利しなくてはならない。RPGとSLGの両方の要素がプラスされているのだ。

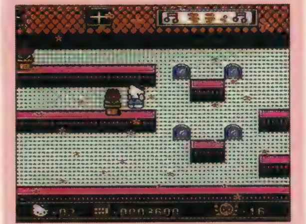
この戦闘方法で感じる印象が、そのままゲームに対する感想となってくる。ゲーム前半から、大きなマップでの戦闘が用意されているので、ここで面倒だと感じるかも。純粋なRPGを楽しみたいのならば、おススメはできない作品。

6

ハローキティのおはなばたけ

キャラクターソフト／12月発売／¥3980
■容量：２Ｍ■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：１Ｐ専用

キティちゃんが主人公のキャラクター・アクションゲーム。ステージ内にある植木鉢に水をやり、花を咲かせるのが目的。すべての鉢に花を咲かせれば、ステージクリアとなる。全18ステージで構成されている。



↑キティちゃんをうまく操作して、植木鉢に水を与えていく。花が咲くよ



↑じゃまな敵キャラは、とんかちで叩いちゃおう。キティの表情も良い

花を咲かせる これだけでも満足

キャラクター・アクションゲームだが、キティちゃんというサンリオキャラクターが主人公のため、殺伐とした印象を与える要素は排除されている。これがうまくゲームに噛み合い、プレイ後の印象を良くしている。例えば、ステージ内にいる敵キャラは、とんかちで叩くことができる。が、それによってやっつけるのではなく、一定時間動きを止めることができる等だ。

ゲーム自体はジャンプを主体とした作品である。ステージ内にある植木鉢に水をやるために、このジャンプを駆使していかなくてはならない。動く床、そして植木鉢の配置のうまさで、ジャンプすることが楽しく思えるようになっているのは、うまい。ただし、ハローキティというキャラで購買する女の子や子供には、ちょっと難しいかも。息抜きにはちょうどいい作品だろう。

7

バーコードワールド

サン電子／12月中旬発売／¥7200
■容量：２Ｍ■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■コンティニュー：なし■プレイ方法：２Ｐ対戦可

玩具『バーコードバトラー２』対応ソフト。バーコードを読み込み、キャラを創造、戦いを繰り広げる。



←家庭にあるバーコードを使ってキャラを作る

エポック社より発売されている玩具『バーコードバトラー２』をファミコンと接続させ、それを利用して楽しむ。これにより、ファミコンの可能性が広がったのは間違いない。

ゲームは２つのモードがあり、シナリオに沿って遊ぶものの他に、２Ｐによるキャラクター同士の対戦も、楽しめるようになっている。今後、対応ソフトがリリースされていけば盛り上がりそう。

—

グレイトバトルサイバー

バンプレスト／12月25日発売／¥7300
■容量：２Ｍ■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：１Ｐ専用

仮面ライダー、ガンダム、ウルトラマンの３人が主人公のアクションゲーム。戦闘は１対１で行なう。



←敵との戦いは、１対１で行われていくのである

一見、ふつうのキャラクターもののアクションゲームに見えるのだが、ちょっと変わっている。というのも、敵キャラとの闘いは、主人公と敵の１対１で行われるのだ。敵と遭遇すると、格闘ゲームとなるのである。

アイディアとしていいのだが、この横スクロールのアクションゲームと格闘ゲームの２つの要素が、しっかりと融合していない。ちぐはぐな印象が強く残った。

6

PC

PCエンジン用ソフト

さすが年末！レベルの高い作品だらけでうれしいぞっ！

今月はうれしい事にレベルの高いシューティングが4本もあったのでした。特に、『ネクスザール』は超おすすめ。こりゃ久々に燃える。最近類を見ない自機の最弱さでしょうて。



●辻　猛

パソコンで格闘ものを作る事になったので、『ストIIダッシュ』の基盤とコンパネを約27万もだして買いました。1日百円でフリーにしたら、みんなやりくるってます。なんか、『ストII』しか置いてない、虎の穴、と呼ばれるゲーセンもあるそうな。なんだか知らんが、『ストII』ってすごいのね。(今頃、言うなってよ)

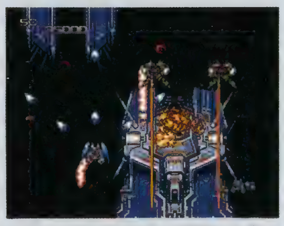
点数評価

10 最高	5 ふつう
9 すごくよい	4 もうすこし
8 とてもよい	3 がんばれ
7 よい	2 もっとがんばれ
6 まあまあ	1 問題外

ネクスザール

ナグザット／12月11日発売／¥7400■メディア：SCD-ROM■ジャンル：STG■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

ナグザットのシューティングではあるが、ソフトを作ったのはハドソン系のシューティングでおなじみのインターステイト社。ボムなどのない、難易度の非常に高い縦スクロールシューティング。



↑まあ、なんだか知らんが画面上はすんごいハデであります



↑このゲートの吐き出す弾の性格の悪いこと。ただ、安地はあるんだけどね

難易度は超高め！でもおもしろいぞ

いやあ、こういうシューテイングを私は待ってましたよ、はっはっは。なにしろこのゲーム、販売はナグザットだけど、ゲーム自体は知る人ぞ知るインターステイト社が作成しているのです。てなわけで、グラフィック、BGM、ソフトのクオリティの高さは、数あるPCのソフトの中でも最高位にランクされるものでょうて。ただ、この会社が作ってきた一連のハドソンの作品のように、難易度を低めに（とはいっても一般レベルからは高いんだが）してある、という事はない。ナグザットから発売だから、というわけではないんだろうが、思いっきり自由に作られたという感じが伝わってくる。当然難易度は非常に高い。しかし、その敵の攻撃は、驚きこそあれ不快感はまったくない。一番大切な要素をちゃんと押さえ切ってあるこのゲームは今月のイチオシです。

9

グラディウスII

コナミ／12月18日発売／¥7800■メディア：SCD-ROM■ジャンル：STG■ROM完成度：100%■コンティニュー：なし■1P専用

同名のアーケード版からのほぼ完璧移植版。パワーアップ、オプションセレクト、火球のドラゴンなど忠実に移植されている。リップル、レーザー、オプションを付けてもほとんど処理落ちしない。



↑PCオリジナルステージもあるぞ「隠し」だけどさ



↑こんなでかいキャラでも平気で動かしている。動きも早くてとってもいい

ほんまにPCでようやるなあ

という見出しの通りの印象を受けるのがこの『グラII』です。とにかくすごひ。なにがって、コナミゲームについての常套文句となっている、処理落ちしないってことですよ。こんだけ動かして、どうして？　なぜ？と、PC初級プログラマーなら悩んでしょうがないところでしょうて。

移植についてはほぼ完璧に近いでしょう。カードと違って容量的に問題がなくなったので、容量不足で入れられなかった、というのが減っているはずです（でも、1シーンで2M内に入れなきゃならないので苦しい事は苦しいんだけど）。というわけで出来は最高です。しかし、『ネクスザール』をやった後だと、どうしても見劣りがしてしまいます。征服王的に言うなら、基本戦闘力8に出来の良さ支援が＋1、制作年代要素が－2、トータル7の戦闘力、ってところでしょうかね。

7

イメージファイトII

アイレム／12月18日発売／¥7700■メディア：SCD-ROM■ジャンル：STG■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

かの『イメージファイト』の3年後という設定でつくられたシューティング。スピード選択は自由。前方オプションが16種類。訓練ステージ4で、全10ステージが用意されている。



↑まあ、CDですから、ビジュアルあってもいいんですけどね…



↑ちょいと敵の攻撃がヤな感じがする最近のシューティングでは致命的かも

ちょっと不快な難易度高め

今月にこの『イメージファイト』が出るのはちょいと不幸な事だったのかも知れない。なにしろ周りは『ネクスザール』に『グラII』、それに『PC電人』なのだから。どうしたって比較せざるをえないわけなのです。

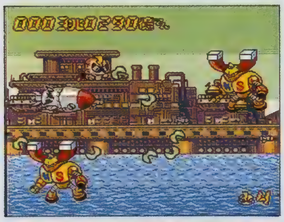
まわりと比較すると、どうしても、その作りの荒さが目立ってしまうっすね。まずなによりもいけないのが、キャラがダサイって事。FCじゃないんだから、このグラフィックはないでしょー、と思ってしまいましたよ。それから難易度。これは高めっていうのをウリにしてるぐらいだからなかなかのもの。だけど、『ネクスザール』のように驚きではなく、なんじゃそりゃ、っていうような物が多い。この辺はグラフィックにも責任があるんだろうけどね。とまあいろいろ書いたが作品自体のクオリティは非常に高い。いつもなら甘めの8をつけるところよ。

7

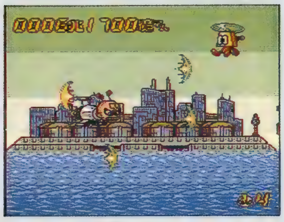
PC電人

ハドソン／11月20日発売／¥6500■メディアン：Huーカード■ジャンル：STG■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

PC原人のキャラを電人に改造してシューティングにしたもの。自キャラ側はすべて黒いサングラスをつけている。合体システムや内蔵メカなど、新しいアイディアのつまったシューティングである。



↑ニコちゃんマークを集めれば、仲間がオプションになるんよ



↑んで、その仲間と合体したりもできちゃうわけだ

イロモノだけど、合体はええぞ～

この左に書いてあるシューティング3作から見ると、ちょいとイロモノ的な存在です。しかし、『電人』というだけあってその出来は相当なものと言えるでしょうて。まあ、なんつったってオプション関係の楽しさ！ これにつきるシューテイングなんでしょうね。まず、そのバカさかげんが得点に表れてますよ。何兆何億点ちゅうのはいったいなんじゃいな？ んでもって、敵を倒すと出てくるニコちゃんマークを集めると合体できてしまうのです。これがサイコーに笑える。特に、イヌになってワンワンと攻撃しはじめた時のあの新鮮な感動！ んなおおげさなもんじゃないか。まあとにかく、他ではできなかったような仕掛けがいろいろありますよ。こういったタイプは、たいていはずすのがオチなのですが、そこはハドソンってなところなんでしょうね。

8

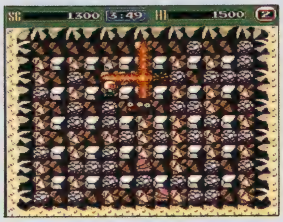
ボンバーマン'93

ハドソン／12月11日発売／¥6500■メディア：Huーカード■ジャンル：ACG■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■5人同時可

今作には、面クリ型のノーマル、対戦のバトル、ハンディのGT専用VSゲームモードなどがついている。新規のシステムは、ボムキックとラインボム。特に対戦のボムキックは熱くなる設定だ。



↑ノーマルモードの1シーン。アジアのスターだってさ



↑時間かかるけど、あきさせないのがボンバーマンの魅力でしょう

やっぱ対戦だけど、GT何台売れてんの？

いやはや、『ボンバーマン』ですよ。これはもうハマりまくりのアクションなので、ゲームについての説明はいらんでしょうて。んで、今回の注目点はというと、やっぱキックボムでしょうね。まあ、こいつぁ対戦のバトルゲームでしか使えないワザなのでありますが、対戦だからこそ燃えるワザと言えるでしょうよ。あと、通常ゲームにはラインボムってのができる。これはつまり、向いてる方向に1列に、置けるだけの爆弾を一気においてしまうというものだ。これもなかなか恐ろしいワザではある。バトルステージも増え、対戦でコンピュータが相手になってくれたりと、これ以上ないというぐらいの親切さだ。ところで、GTにも対応しているそうなのだが、GTって実際何台売れたんだろうか？ なぜかウチには3台あったりするんだけど、GTではちょっとねえ…。

9

桃太郎伝説外伝 第1集

ハドソン／12月4日発売／¥6500■メディア：Huーカード■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■1P専用

桃太郎伝説のサブキャラ、やしゃ姫、ビンボ神、浦島太郎を主人公としたストーリーが3本入っているショートシナリオ中心のRPGだ。電鉄のようにはいかないが、家族みんなで遊べるゲームでもある。



↑この3つのショートストーリーで構成されている。気楽にやれるのがいい



↑グラフィックはこんなもん。それよかストーリーでしょう

シナリオ3本のお買い得品！

年末といえば桃太郎の出番なわけですが、今回は電鉄ではなく、伝説の外伝となりました。なにが外伝かというと、主人公が桃太郎ではなく、やしゃ姫、ビンボ神、そして浦島伝説という、ゲームをささえたワキの人達を主人公にしているショートシナリオ集となっているわけです。こういったショートシナリオ集の良いところは、『DQ』のように数日間集中してやらなくてもいいって事。『DQ』は、集中してやらないと途中でいろんな事を忘れてしまうのが欠点だけど、ショートストーリーなら遅くとも3日あればコンプリートできてしまうので気軽に楽しめる。やっぱこれからの時代はこれでしょう。内容は、普通のギャクRPGです。なんじゃそりゃ。よけいな事だけど、『DQ』のようにくさくてはずしているのよりこっちの方がよっぽどマシだと思うぞ。

8

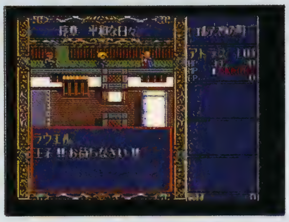
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II

ハドソン／12月23日発売／¥7200■メディア：SCDーROM■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

パソコン版と同時発表のRPG。前作同様、王子である主人公がさまざまな冒険をするというもの。規模がでかい。呪文システムが変わり、戦闘のオートバトルが非常に賢くなっていたりする。



↑ビジュアルシーンは前回以上の仕上り。文句つけようがないっす



↑オープニングは、どっかで見たことがあるような所から始る

ボリュームすごひイベント綿密

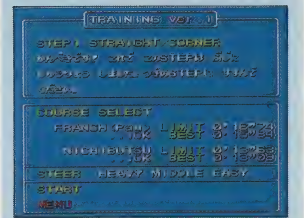
これも内容について特に説明する必要のないRPGのひとつでしょう。前作との違いは、とにかくすんごいボリュームになってるってところでしょうか。ご存知の通りゲームが章立てで進んでいくわけですが、2章までで前作すべてをまわらせるという凶悪な状況となっております。もちろん、そのままでなく、適当にはしょってはあるんですけれど。なんだか、この先どうなるんやろか、と思う半面、すんげえボリュームやなあ、と感心させられるところでもあります。さすがにボリュームが増えたので、戦闘オートがとっても使えるようになってます。そこそこ頭がいいので、ボス以外ほとんどまかせっきりで大丈夫のようでんな。ついでに少々呪文の使い方が変わりました。あとは、綿密なストーリーを楽しむだけでしょう。たるいと言えばたるいんだけどね…。

7

F1サーカス'92

日本物産／12月下旬発売／¥7400■メディア：Huカード■ジャンル：RCG■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

今回より、車体や人物などがすべて実名となった。基本的には縦スクロールのレーシングゲームである。コースを自由に選択できたり、練習モードがより充実するなど、初心者にも入りやすい配慮がされている。



↑トレーニングが強化されている。なんだかんだ言って難しいからねえ



↑ゲームシステムはほとんど変化ない。コース日程組み立てができるぐらいか

やはり実名でやるのは気分のいいもんです

私メはこの『F１』サーカスが非常に好きであります。そんなにうまくはないけれど、ムチャクチャ集中しないとうまく進まないところがあるでしょ。その集中しているところというか、緊張感がいいんだよね。ただ、長時間やるとすげえ疲れるんだけど。そんな『F１サーカス』が、やっと実名でプレイできるようになりました。ホンダが撤退で権利料が安くなったのかな？　まあいいやそんな事。それより実名よ実名。マクラーレンにフェラーリ、セナにベルガーときたもんだ。それに、いままでちょいと難しかったり、設定が固すぎた所はほとんど改善されていると言っていいでしょう。コースの順番を変えられるようになってたり、スピードを遅くできたり、トレーニングがしっかりできるなど、どんな人でも楽しめるようにできている。Huカードだしね。

8

スナッチャー

コナミ／発売中／¥7800■メディア：SCD-ROM■ジャンル：AVG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

近未来の神戸を舞台とした、サイバーパンクアドベンチャー。人間を殺し、その人物と入れ替わっているスナッチャーを発見し、処理するジャンカーに、主人公が配属されたところからストーリーは始まる。



↑普通なら言葉だけで飛ばされるような状況まで細かく演出している



↑これを越えることができるのかというほどのクオリティではあるが…

わたしゃどうすりゃええんでしょう？

アドベンチャーってえと、なんだかいろんなところのフラグを立てまくんなきゃならない、めんどくさいだけのゲーム、という印象がついてまわってた。それを、完璧に払拭したのが、この『スナッチャー』なのであります。見ていてあきない美しいグラフィック、小気味よい演出、複雑怪奇ではないストーリーなどなど、新しい感覚の元に作られたアドベンチャーと言っていいでしょう。

私メのまわりの評価も非常に高いです。音声も入ったし（結構シブい声優使ってるよね）１章増えて、パソコンで謎だった部分も明らかにされているし。ただ、私のように、ブレードランナーに精神のすべてを支配されているような人間にとっては、所詮はニセモノよ、と感じてしまうのであります。これぱっかりはどうしようもない。ま、コナミも分っているからしゃあないか。

6

ゲイングランドSX

NECアベニュー／12月25日発売予定／未定■メディア：SCD-ROM■ジャンル：ACG■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■１P専用

今となっては懐かしゲームの部類に入るアーケードゲームからの移植作品。当時のアクション・パズルの傑作が、メガドライブに続きPCにも移植されて登場だ。映画『ウエストワールド』張りのサイバーな設定。



↑ん〜、家庭用モニターでは、縦長にならないのがつらい所だなあ



↑丘の上の敵には、投げるタイプの武器でないと届かないんだ

バルキリーが強くなったのはうれしいけど

この『ゲイングランド』は数年前のゲームセンターで熱狂的なファンを産み出したアクション・パズルの金字塔です。メガドライブに移植されたのに続き、PCでも新登場。

これはゲーセン時代からのファンはやるっきゃない！　と意気込んでみたのですが、うーん……やはり何かが違う。グラフィック面が少し貧弱だし、画面処理なども今ひとつノリが悪い。おかげで敵の弾とかが見えない見えない。うーん……キャラクターの配置などがあるていど原版に忠実なのが、昔を知ってるファンにはかえって仇になってます。メガドライブ版の出来が良かっただけにこの移植はちょっとさびしい。

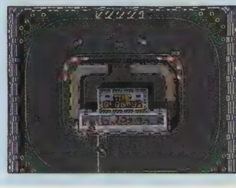
それでも戦略性の高いステージ構成や個性豊かなキャラクターたちはまあまあ遊ばせてくれるので楽しい１本ではあるんですけどね。でも１人プレイはさびしい。

5

モトローダMC

メサイヤ／12月25日発売／¥7200■メディア：SCD-ROM■ジャンル：RCG■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■５人同時P可

慣性をはたらかしてすべらせたり、体当たりなどをして妨害しながら遊ぶレースゲーム。



←マルチタップが欲しいよね

なんかこの画面って昔なつかしいゲームを思わせてくれるなあ。それぐらい単純だって事だね。単純ってことは、みんなでやれば楽しいって事にもつながるわけだ。つまり、ゲーセンのように、みんなでな〜んも考えずにワイワイやって楽しめばそれでよいのだ、っていう感じのものなのさ。グレネードやボンバーや体当たりで楽しくやればいいんです。１人じゃダメだよ。

6

パステルライム

ナグザット／12月18日発売／¥7200■メディア：SCD-ROM■ジャンル：AVG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■１P専用

デジコミタイプのアドベンチャーゲーム。魔女っ子ものという感じ。ちょっとHな絵もあり



←魔女っ子ものに近いノリであります

あたしゃ、このテの魔法少女系のものはニガテでね。でも、それなりによいのは、グラフィックがとってもよいって事と、作りがていねいって事。それと、ちょっとHって事かな。細かいとこまでちゃんと演出してあるので、なかなかやっててあきないところがある。『マジカルチェイス』に通じるものがあるかな？　でも、やはりこのテのは苦手です。かんべんしてください。

6

井上麻美 この星にたったひとりのキミ

ハドソン／12月25日発売／¥5800■メディア：SCD−ROM■ジャンル：AVG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

デジコミ調のアドベンチャー。ストーリー中にいろんなゲームが楽しめるようになっている。



←この感じの絵はいいんじゃない？

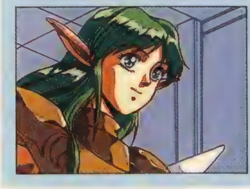
なんかほんと久々のアイドルものだよねえ。ところで井上麻美って誰だ？　すまん！　アイドル系にうといんだわ。テレビをあまり見ないのでわからんのだけど、有名なのかねえ？　というのがアイドルものの欠点だ。ファンは買わなければならない宿命があるのだろうけど、ファンでない人にはまったく無視される。逆に言うと販売数が読みやすいんだろうけどね。

4

サークⅠ・Ⅱ

RIOT日本テレネット／12月18日発売／¥7800■メディア：SCD−ROM■ジャンル：RPG■ROM完成度：50%■バックアップ：あり■1P専用

パソコンRPGのロングヒット作『サークⅠ・Ⅱ』を日本テレネットが移植したアクションRPG。



←これはもう、この菊池の絵がウリでしょう

今回試用したパイロット版は、ビジュアルシーンとゲームの一部分が入った物だったので、取りあえず完成度の高かったビジュアルの感想を。うーん、さすが日本テレネット。ビジュアルだけは外さないという伝統は今回もしっかり守られています。パソコン版でも質の高かったビジュアルに磨きがかかって、しかも有名声優陣の台詞もバッチリと入った期待大の1本です。

—

ブライⅡ闇皇帝の逆襲

リバーヒルソフト／12月18日発売／¥7800■メディア：SCD−ROM■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

ビジュアルシーンの連続であるブライの続編。更にビジュアルが強化されている。



←戦闘システムはこの程度。絵がメインだからね

なぜ『ブライ』がこんなところにあるかというと、まだ終わってないからです。すんません。RPGは、とりあえず中盤までやらないと評価できないもんなんですよね。そんなわけで一応報告を。システム的にはそんなに変化はありません。最初に個々の冒険があって、その後団体戦になるわけです。アニメがすごいのはあいかわらず。ただ、荒木氏の絵はわたしゃ好かんですよ。

—

信長の野望 武将風雲録

光栄／1～2月発売予定／価格未定■メディア：SCD−ROM■ジャンル：SLG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

同名歴史SLGのPC初移植作品。基本的なシステムは同じだ。セーブする為にはメモリベースが必要。



←なあんか、手抜きって感じがするんだよなあ

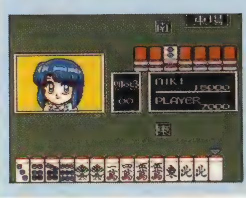
歴史SLGの草分け的な存在である信長の野望が、やっとPCに移植される事となった。今まで移植されなかったのは、ワークメモリの問題が解決されていなかったからだ。それが、メモリベースの登場でなんとか解決される事となったわけだ。さて、肝心の内容だが、私は基本的に光栄のシステムが好きではない。システムが、古すぎやしないか？　人それぞれだけどね。

6

スーパーリアル麻雀スペシャル

ナグザット／12月18日発売■¥7800■メディア：SCD−ROM■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

セタの超有名ゲーム。対戦麻雀が基本だが、コンピュータはツミコミをしてくる。



←これは香澄。たしか姉さんの方…

PC版という事でグラフィックにそんな過激なものはありません。クオリティはまあまあだけど。対戦相手の未来、ショウ子、香澄の3人に勝つと彼女らの思い出の写真が見られるというシステムはともかく、システムが問題。コンピュータが平気でツミコミしてきます。チンイツ狙いの手がつまれて、2枚しかない他の牌を捨てたら地和くらったもんな。これじゃ面白さは半減だね。

5

上海Ⅲドラゴンズアイ

アスク講談社／12月18日発売／¥7500■メディア：SCD−ROM■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■2P対戦可

対戦モードを備えた上海。通常の面クリのモードも、クリアするとちょっとHな絵が見れるようになった。



←こんな感じの絵が出てくる。猫島のような絵だ

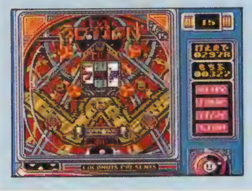
『上海』というのは麻雀パイを使ったパズルで……とかいう説明がいらないものでしたね、これも。『Ⅲ』の特徴は、牌をとって行くとちょびっとHな女の子の絵が見れるようになったってところかな。それと、対戦形式のもついている。2人対戦では、相手に考えるスキを与えないように素早く取って行くのだ。なんだか知らんが、5人対戦なんてモードまであるぞい。

6

パチ夫くん 笑う宇宙

ココナッツジャパン／12月22日発売／¥7900■メディア：SCD−ROM■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

パチンコゲームの定番、パチ夫くんシリーズの3作目。CDにして、30種類の台を備えた。



←パチンコゲームですから、こんなもんでしょ

『パチ夫くん』ってもうPCで3作目になるのかあ。こういうのって地味だけど、固い路線だよね。なんだかんだいって根強い人気があるわけだし。内容は、宇宙ものにして、アドベンチャーっぽくしている。進んでいく先々でパチンコが楽しめるというわけだ。今回のCDにして、30種類もの台で楽しめる。まあ、これだけあれば当分遊べるわな。スロットもあるよ。

6

テラクレスタⅡ

日本物産／11月27日発売／¥6900■メディア：Hu−カード■ジャンル：STG■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

大昔に人気のあったシューティングをそのまま移植したもの。フォーメーションがウリ。



←もうちょっと変更があってもいいんじゃない？

いやあ、ほんまになつかしいでんなあ。と、昔のテラクレスタの人気を知っている人なら言うだろう。しかし、知らない人がみれば、明らかに最近の最低水準並みのものでしかない、と思うハズである。しかも、今月は並以上のシューティングが4本もあるのだ。これではどうにも評価できない。昔の人気を知っていても、評価は現在の水準にあわせなければね。

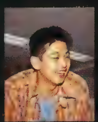
5

MD

メガドライブ用ソフト

コナミの参入はMD市場を活気づけるか？

高い技術力を誇るコナミがついにメガドライブソフトを投入する。最近活力の低下が言われるメガドライブだが、果たして劇的なカンフル剤となるのだろうか。がんばってほしい。



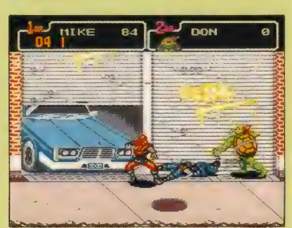
●成沢大輔
今年もあと少しになってしまった。後半になってダビスタ、真・女神転生と2冊ずつ本を作ったら、あっという間に時間が過ぎるのなんの。そりゃ今年になって本を11冊も作ってりゃ早いわな。来年も気合の入った記事と本を作り続けていくので、ごひいきのほど、よろしく！

点数評価
- ⑩最高
- ⑨すごくよい
- ⑧とてもよい
- ⑦よい
- ⑥まあまあ
- ⑤ふつう
- ④もうすこし
- ③がんばれ
- ②もっとがんばれ
- ①問題外

T.M.N.T. リターン・オブ・ザ・シュレッダー

コナミ／12月25日発売／¥6800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■2P同時可

コナミのメガドライブソフト第1弾。各種のハードですでに発売されている素材だが、メガドライブのオリジナルである。横スクロールの格闘アクションで、主人公たちの動きの細やかさがセールスポイントだ。



↑敵の腕をつかむと、地面に叩きつけることができる



↑マンホールの中から突然敵が出現。こいつは鉄のふたを投げつけてくる

オーソドックスだがしっかりした作りに好感

この時期になってメガドライブ参入を決めたコナミだが(ジェネシス参入といったほうがしっくりくる？)、なるほどといわせるだけのクオリティだ。日本ではイマイチ盛り上がらなかったキャラクターだが、同タイプの格闘アクションの中では上位にランクされる出来だ。おそらくアメリカでは相当のヒットが見こめるだろう。

何といっても登場する主人公たちの動きが小気味よい。キャラクターのサイズは中程度だが、レスポンスがよく、きびきびとした動きを披露してくれる。システム自体がありきたりなぶん、そうした動きの点で工夫し、見事に成功している。当たり判定をやや大きく作ってあるのも爽快感を増すことに一役買っているといえるだろう。

まずは期待通り。次に何が出てくるか楽しみになった。

7

中島悟監修 F1スーパーライセンス

バリエ／12月11日発売／¥9000
■容量：8M■ジャンル：レース■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■1P専用

『中島悟 F1－GRAND PRIX』のバージョンアップ版。前作と同様に鳥瞰画面であるが、移動方向はコースのレイアウト通りになっている。チームとレーサーの名前は、すべて実名で登場する。



↑車の性能は、ウィリアムズ・ルノーがダントツでNo.1



↑コンディションが雨のときは、タイヤをウェットに換えるのだ

ドライバーが実名だとやっぱり嬉しいのだ

ドライバーを引退して、最近はF1テレビ中継の解説者として定着した感のある中島悟さん。彼のファンであれば、記録のひとつとして残しておきたい……そう思わせるソフトだ。デモンストレーションでいきなり中島さんの生い立ちが紹介される。また、ゲーム中コースの説明やチームの特徴解説があるんだけど、これがいかにも中島さんらしい。

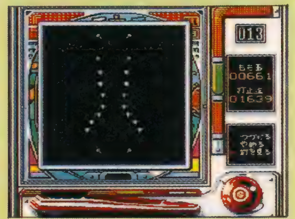
ゲーム自体は2Dの見下ろし型。このタイプではおそらく随一のスピード感は健在。車のグラフィックが小さくなって、多少先の見通しがつきやすくなっている。でもやはり慣れと、コースを覚えることは不可欠だけどね。チームや車のデータはもちろん新しくなっているし、なによりもドライバーなどが実名になったのが嬉しいところ。タイムアタック的な手軽な遊び方がしにくいのが残念。(塩田信之)

7

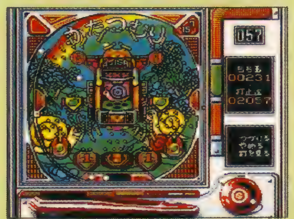
パチンコクーニャン

ソフトビジョン／12月18日発売／¥8900
■容量：8M■ジャンル：ETC■ROM完成度：90%■バックアップ：パスワード■1P専用

メガドライブオリジナル初のパチンコゲーム。プレイヤーは少女〝レン〟となり、パチンコ好きの父親を探す旅に出る。ストーリーが設定されており、打ち止めにしながら、父の情報を得ていくのだ。



↑パーラージャスミン店は、13番台がおすすめ。釘の目がとてもいい



↑ヒラ台の〝かたつむり〟。打ち止めするには根気がいる

パチンコはそこそこだが全体的にかったるいか

最近は競馬一本やりになってしまったので、ほとんどパチンコはしなくなってしまった。だからパチンコそのものの完成度についてはよくわからない点がある。しかし、それなりに飽きないで遊べたので、まずまずなのではないか。

でも、ゲームで打ち止めにしてもあまり楽しくないことは確かだな。いくらストーリーが用意されているからといっても、しょせんはゲームの中の出来事。もともとパチンコはルーチンワーク性が強いゲームだけに、実際のパチンコをストレートにシミュレートしても、それは単に退屈な時間を過ごすだけになってしまいやすい。もっと「テレビゲームのパチンコ」であることを意識した上で、台を作ったほうがよいのでは。

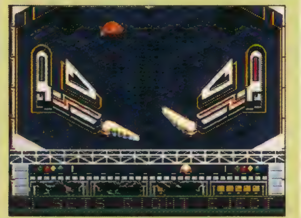
また、操作性がさしてよくないのも気になった。ボタンの配置に気を使ってほしい。

4

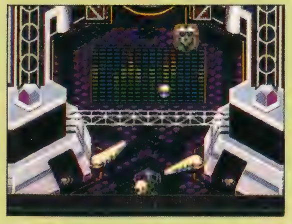
クルーボール

EAビクター／12月23日発売／¥6800■容量：4M■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■コンティニュー：なし■1P専用

ヘヴィメタルバンド、モトリー・クルーの曲をBGMに使用したピンボールゲーム。オリジナルはジェネシス版。ステージは総計9つが用意されており、さまざまな仕掛けが施されている。



↑最近のピンボールにしては地味目のグラフィック。その分音はハデ



↑条件を満たすと画面上にいかにもなフィーチャーが出現する

ヘヴィメタルのBGMでボールが跳ねまわる

基本はたてに3画面連なった形のピンボール。……というと『デビルクラッシュMD』を思い浮かべる読者も多いことだろう。実際、かなり意識して作られている。デザインこそメカニカルで雰囲気が異なっているが、役ものの性格などに共通点は多い。もちろんボーナスステージなど派手なフィーチャーもたくさん用意されている。突然ボールが宇宙空間に飛び出しちゃったりするのだ。

しかし、最近は本物のピンボールもずいぶん進化してる。モニターを使ってガンシューティングやドライビングゲームの要素を取り入れたものすらある。そういった動きに比べると、このビデオゲーム版にはこれといった変化が見られない。こじんまりまとまっちゃってるんだよね。

ボールのスピードと動きは合格だけど、フリッパーの先っぽの判定は甘い。(塩田信之)

4

ロードラッシュ

EAビクター／11月20日発売／¥7800■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■2P可

ジェネシスから移植された3D画面のバイクレースゲーム。単なるバイクレースではなく、ライバルをパンチやキックで倒すという豪快なアクションが採り入れられている。得た賞金で、高性能のバイクが買える。



↑追い抜きざまにパンチをはなつ。勝つためには手段を選ばないのだ



↑このバイクの代金は$25000。しかし持ち金はたったの$4010だけ

レースじゃなくて、実はバイク格闘ゲーム

アクセル全開でバイクをぶっ飛ばしながら、攻撃ボタンで敵ライダーをなぐって進む。✚ボタンの組み合わせでキックや裏拳も使えるんだから、格闘部分に妙なこだわりを感じる(ちゃんと体力ゲージも表示されるのだ)。そうそう、敵からバットを奪って攻撃もできる。こんなレースゲーム、ふつーないよな。

あと笑ったのが、障害物とかに当たるとコケるんだけど、ライダーがすげー豪快に転がる。しかも、起き上がって自分のバイクまで駆け戻る。戻る間も操作できるのがミソ。

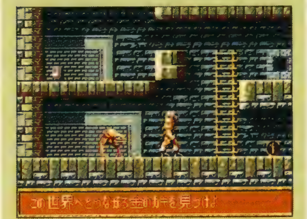
レースの賞金を貯めればバイクを買い替えられる。ただし、事故ったとき近くに白バイがいるとつかまって罰金を取られちゃう。全体としては単純なゲームだけど、けっこう燃える。操作性もいいし、キャラ設定が変なのもいい味。これは拾いモンですぜ。(塩田信之)

8

GODS

PCMコンプリート／1月発売予定／¥8800■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：90%■バックアップ：パスワード■1P専用

昨年発売されたジェネシスからの移植作。アクションゲームで、オリジナルはアメリカのパソコン版。ややパズル性が高く、プレイヤーはさまざまなヒントを元に、トラップが仕掛けられたエリアを進んでいく。



↑ステージの初めには、クリアーの条件が表示される



↑レバーには色々な仕掛けがある。この場合はドアが開閉スイッチ

受ける輸入ソフトと受けない輸入ソフト

この『GODS』をどちらかに分類せよと言われれば、後者に入れざるを得ない。アクションゲームとしての「約束事」をことごとく無視されたのでは、アメリカのユーザーはついてくるかもしれないが日本のファンはソッポを向くだけだろう。この程度のアクションなら日本産でもっとすぐれたものがあるのだから。

何が悪いって、まず操作性。思い通りに動かせないように作ってあるとしか見えない。

次に敵のアルゴリズム。これが困りもんで、プレイヤーにもっともストレスをかける形でしか現れないし、攻撃も同様である。

わずかにグラフィックとサウンドに光るものがあるが、そこまで。

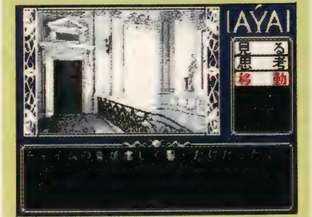
今後も海外輸入物は多くなるだろうが、このレベルでは困る。アメリカと日本ではゲームに対するスタンスが違うのだから。

4

AYA

データウエスト／1月3日発売／¥7600■メディア：CD-ROM■ジャンル：アドベンチャー■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

データウエストのオリジナルシステム"DAPS"を使用して開発されたアドベンチャーゲーム。パソコン版のシリーズ第3作目の移植作。スムースなアニメーションと音声同時再生がセールスポイントだ。



↑依頼先から帰ってくると、恋人の姿が消えていた



↑アナリストとは、人の心の中に入り込める超能力者のことである

DAPSの威力は認めるが全体的に弱い

最近、マルチメディア方面では何とか話題になるデータウエストだが、そのメガCD第1作目ということでたいへん注目されるソフトである。私自身もいろんな意味で期待していたのだが、その結果は半々といったところか。

なるほど、最大のセールスポイントであるグラフィックはまずまずで、アニメーションも確かにスムーズだし、音声もややこもりがちながらそれなりにしっかりしている。アクセススピードもわりあい速い。

しかし肝心のゲーム性がどうか。旧態依然というか、ほとんど新鮮味を感じることができない。単なるコマンド入力から一歩踏み出す工夫が必要だ。せっかくの技術を活かすためにも。また文字フォントが読みづらいのも気になる。

次はこれらを改良して、新味あふれるものにしてほしい。

5

ミッキー&ドナルド 不思議なマジックボックス

セガ／12月18日発売／¥6800■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■2P同時可

年末恒例、セガ&ディズニーのラインによるキャラクターアクションゲーム。2年前のミッキーマウス、昨年のドナルドダックが両方とも出演する。アイデアバリバリのステージ構成とグラフィックはさすが。



↑2人同時プレイはミッキーとドナルドの共演。豪華なキャストだ



↑ステージのアイデアの詰めこみ方には毎度恐れいるのみ

低年齢向けなんてとんでもない。だれが遊んでも楽しい

『まじかるタルるートくん』を開発したゲームフリークの杉森氏は、開発にあたって『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』より、『アイラブミッキーマウス』を参考にしたという。

その気持ち、よくわかる。『ソニック〜』のスピード感がすぐれているのには異論がないが、『〜ミッキーマウス』に見られるキャラクターの感情のこもり方もまたすぐれた手法によって表現されている。

そして私も『〜ミッキーマウス』を支持する一人だ。

この『ミッキー&ドナルド』は『〜ミッキーマウス』に見られたアイデア凝縮のノウハウをフルに活かし、さらに楽しい作品に仕上がっている。これでもかこれでもかと出てくる工夫に驚かされるばかりで、先の面を見ずにはいられなくなる。

キャラの動きも文句なく、名作の一つとして残るだろう。 **8**

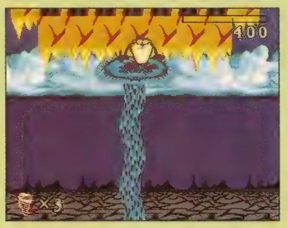
タズマニア

セガ／12月25日発売／¥4800■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

アメリカのアニメーション「ルーニートゥーンズ」に登場するキャラクター・タズマニアが主人公のアクションゲーム。なじみのないキャラクターではあるが、一種独特な雰囲気を醸し出している。



↑TAZはとにかく何でも食べてしまう。そして火を吐く



↑トラップはいやらしいものが多い。それもキャラに似合っている

これは思わぬ怪作 ゲテ好きの方にお勧め

アメリカのキャラ物アクション……。あまりいい印象はないわな。大味っぽいような気がするでしょ。

そんなことは『タズマニア』にはあてはまらない。確かに大味な部分はあるけど、異様なまでの雰囲気が補って余りあるほど人を魅きつける。

まずはグラフィック。ほとんどアニメと同水準にある動き、背景に驚かされる。TAZのアクションはいかにもアメリカ調のオーバーアクトだが、操作性はよい。何をしでかすかわからない魅力に満ちている。

BGM、効果音も素晴らしい。現代音楽風でテンションが高い音が鳴り響き、効果音は説明不明なほどに独特で、およそキャラクターアクションで聞かれるようなものではない。

これらの要素がすべて混じった世界は狂気でさえある。しかし、それはまことにゲームらしく思えるのだ。 **7**

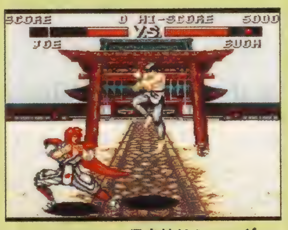
パワーアスリート

カネコ／11月27日発売／¥8500■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■2P対戦可

メガドライブオリジナルの格闘アクションゲーム。お約束のごとく1対1の対戦で、計8人のキャラクターが用意されている。それぞれそれなりに個性がつけられている。これもお約束のひとつだろう。



↑紅一点のREAYON。きちんとかけ声が用意されている



↑WARRENの得意技はショルダーアタック。ジャンプか受けでかわそう

模倣は悪いことではないが 程度ってものがあるはず

『ストリートファイターII』があれほどヒットしたおかげで、世の中には対戦格闘アクションがあふれかえることになった。それ自体は悪いこっちゃない。どれもこれも『ストリートファイターII』は越えられなかったが、『ファイティングマスターズ』や『バトルブレイズ』など「亜流ゆえに面白い」ソフトが登場して盛り上げてくれた。

しかしこの『パワーアスリート』は亜流にさえ成り得ていない、ちょっと悲しいソフトである。

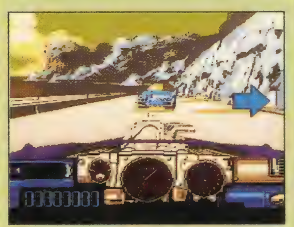
対戦相手の個性がうんぬんではない。設計思想のところから『ストリートファイターII』の模倣がはじまり、プレイした印象がそっくりそのままなのである。これが『ストリートファイターII』の向こうを張るほど面白いならまだ許されるが、明らかにスケールダウンしている。

遊べるゲームだが、空虚だ。 **4**

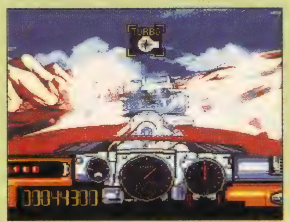
ロードブラスターFX

ウルフ・チーム／12月18日発売／¥7800■メディア：CD-ROM■ジャンル：アクション■ROM完成度：97%■コンティニュー：あり■1P専用

ウルフチームが誇るLDゲームの第3作。オリジナルはデータイーストから発売された。「マッドマックス」ばりのカーチェイスが展開する。前2作と比較して動画画面が大きくなり、動きも激しくなった。



↑操作は矢印とボタンを押す表示が出ているときに行う



↑豪快なアニメーションはLDゲームならではのものだろう

そこらのデジタルコミックなど吹き飛ばすアニメだ！

『サンダーストームFX』は手探り。『タイムギャル』でちょっと慣れ、『ロードブラスターズFX』はかんどころをつかんだようだ。いやー、けたたましいほどよく動く。ここまで作りこめば一見の価値があると言えるほど。現時点で、もっとも単純な形でCD－ROMの可能性を見せてくれるソフトだと思う。

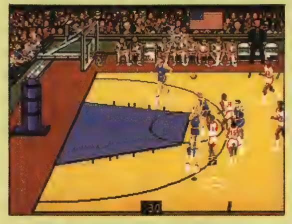
それゆえの問題点もある。まずゲーム内容が、あまりに「見せる」ことに終始している。やや入力タイミングを甘めに作ってあるため、すんなり進むが、それがかえって単調さをまねいている。『サンダーストームFX』などに見られた「わかっていながらも緊張を強いられる」部分が少なく、先を見るためだけにボタンを押している気にさせられるのだ。

システムとゲーム性の調和が取れたときこそ、この技術力が真に活かされるだろう。 **7**

ドリームチームUSA

EAビクター／12月23日発売／¥7800
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■2P対戦可

ジェネシスから移植されたバスケットボールゲーム。登場選手はすべて実名であり、オールスターメンバーを編成したアメリカチームが、世界各国のチームと戦う。まさにバルセロナオリンピックのノリだ。



↑世界の一流国のチームが用意されている。日本チームはない



↑ルールも細かい。マジックジョンソンがトラベリングをとられた

細かい演出は見事だがスピード感に欠ける

ジョーダン、マジック、マローン……。アメリカチームはまぎれもなくバルセロナで熱狂させてくれたメンバーたちで、彼らが実名で登場することこと自体がセールスポイントになっている。それはそれでよい。

ゲーム自体も細かい点をきっちり再現してあり、バスケットボールらしさは感じられる。インスタントリプレイのシステムはビデオの操作風に作られており、これも斬新な印象を与えてくれる。

しかし、もっともなくてはならないスピード感に欠けるのが痛い。

ドリブル、パスワーク、シュートのいずれも重たく、歯切れのいいプレイが楽しめるというわけにはいかない。動きそのものがリアルだけにかえって、なのだ。

また選手がゴチャゴチャしすぎるのも不満。ゴール前が見づらいのには困った。

4

プロフットボール

EAビクター／11月20日発売／¥6800
■容量：4M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■2P対戦可

ジェネシス用ソフトで話題になった『ジョン・マダン・フットボール』をメガドライブに移植したもの。



←フォーメーション選択中。効果的な作戦を選べ

一時期、数多くのアメフト物が発売されたが、それらを差し置いて話題になったのが『ジョン・マダン・フットボール』だった。改めてこの『プロフットボール』をプレイしてみると、そのクオリティの高さに驚く。選手がよく動く、フォーメーションがリアル、演出も一流。確かに受けるのもよくわかる。

今回のスポーツゲーム3本だての中ではベストだろう。

7

プロホッケー

EAビクター／11月20日発売／¥6800
■容量：4M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■2P対戦可

ジェネシスからの移植作。全22チームが、アイスホッケーの世界チャンピオン目指して争そう。



←選手の動きはリアル。美しい慣性がついている

ジャンルが異なるスポーツだが、はっきり言って『ドリームチームU.S.A.』よりもはるかに面白い。氷上の格闘技と言われるアイスホッケーのスピード感と荒々しさがきっちり表現されている。操作感を失わない程度につけられた完成もリアルであり、特に不満を抱かせるような点は見当たらない。

でもこれも日本チームがいないんだよなあ。

6

GAME GEAR

シャイニング・フォース外伝

セガ／12月25日発売／¥5500
■容量：4M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■1P専用

ソニックの代表作と言える『シャイニング』シリーズ最新作。メガドライブ版『シャイニングフォース』から20年後の世界を舞台にしたRPG要素の強いシミュレーション。細かいシステムが改良されている。



↑基本はスクエア（4角）HEXのシミュレーション。ターンはない



↑戦闘シーンのアニメーションもメガドライブ版ゆずり

GGでよくぞここまでGGユーザーは買い

個人的だが、私はメガドライブ版がけっこう好き。で、この外伝にはかなり期待してたわけ。たぶん、同じ気持ちの人は多いんじゃないかな。

単刀直入に言って、期待は裏切られなかった。ほんと、よくここまでゲームギアでやってくれたなあ、と感心してしまうほど。容量の都合か、町を歩き回って情報を集めるシーンがなくなったけど、これはかえって展開がスピーディになっていい感じ。これによって、前作よりちょっぴりシミュレーション寄り。でもRPGファンにも遊びやすいゲームであるところは変わらない。難易度も（経験値稼ぎができるから）低いしね。

グラフィックが変わったのもいいんじゃないかな。前作と同じ（20年後の姿だけど）キャラにはちょっと戸惑うかもしれないけど、こっちの絵の方がすんなり感情移入できる。（塩田信之）

8

GAME GEAR

THE GG忍2

セガ／12月11日発売／¥3500
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

ゲームギアオリジナルのアクション。システムは前作と同様だが、グラフィックが強化されている。



←さすが人気作だけある。実に小気味よく動くのだ

前作の『GG忍』も、ゲームギアのソフトとしては出色のアクションだったが、さらに磨きがかかったようだ。メガドライブでもつまらないアクションが多い中、ゲームギアでこれだけ遊べるソフトが出てくるとは驚きである。操作性もよく、ゲームギアのハードにマッチしていると言えよう。グラフィック面も同様。

ゲームギアユーザーには一押しのソフトだ。

7

クニちゃんのゲーム天国2

セガ／12月11日発売／¥3500
■容量：2M■ジャンル：ETC■ROM完成度：90%■コンティニュー：あり■1P専用

山田邦子をメインキャラクターに起用したバラエティゲーム。カートなど4種類のゲームが入っている。



←カートは最高速85キロ。単調に進んでいく

セールスポイントは山田邦子がキャラクターとして登場するというだけで、内容面ではいかにもこんなもんだろうって感じ。ちょっとは面白いかなと思ったボウリングも、アバウトに作ってあり、簡単にパーフェクトが取れてしまう。他のゲームもすべて似たような作りだ。

4本入っている以上、ある程度薄まるのはしかたないが、これではちょっと……。

3

GB

ゲームボーイ用ソフト

有名超人気シリーズの続編、年末ソフト戦争を繰り広げる！

いよいよ今年最後の月！　毎年熾烈な売上合戦が起こる月だけあって、今年も各社自信作をひっさげての戦いの幕が開こうとしている！　はたして年末のトップを飾るソフトは!?



●清野義孝
年末進行というやつにぶち当たり、会社でひとり、Ｍａｃにて原稿書き。周りに人がいないとすごく静かで仕事がはかどる。という今日は11月3日。そう文化の日だ。ライターに憧れているみなさん。現実は結構きびしいですよ！　あ！　そういえば今月の18日で23歳。祝23歳ってやつです。ふう。

点数評価
⑩最高　⑤ふつう
⑨すごくよい　④もうすこし
⑧とてもよい　③がんばれ
⑦よい　②もっとがんばれ
⑥まあまあ　①問題外

女神転生外伝 Last Bible™ ラストバイブル



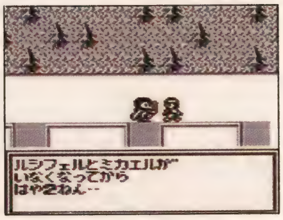
■アトラス■12月25日発売■¥5300

GBで展開されるオリジナル・サイドストーリー

時は遥かなる昔…

『女神転生・外伝』は、今までに発売された同シリーズが、神と悪魔をストーリーの軸としていたのに対し、まだ神が神、悪魔が悪魔と呼ばれる以前の時代に舞台を置いている。

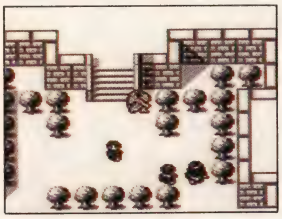
ゲームシステムの大きな変更点は、同シリーズが３Ｄマップを多用していたのに対し、マップが完全な２Ｄ構成となっている点、魔獣合成システムが、邪教の館での合成ではなく、魔法による合成になった点など。対戦プレイも可能だ。



➡シリーズに登場したキャラ達がストーリーに関わってくる



←戦うだけが戦闘じゃない。強力な魔獣を仲間にするのだ



←フィールドもダンジョンも全て２Ｄで構成されている

白熱！対戦バトル

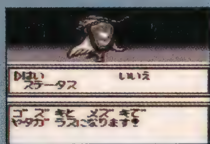
そして『外伝』の楽しみ方としてもう１つ、対戦ケーブルを使った「たいせんモード」がある。これは、その名前の通り自分の育てたパーティーを友達が育てたパーティーと戦わせることが出来るというもの。結構熱いぞ！



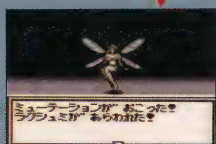
←友達よりも強い仲魔を作るのが勝つためのコツだ

ここが変わった魔獣合成システム

さて、メガテンと言えば〝魔獣合成〟だよね。仲間にした魔物同士を合体させて強くするというものだけど、今までのメガテンシリーズでは、邪教の館で行なわれていたのが、外伝では２人目のキャラクターの、『コンバック』の魔法により合成する。この時、事前に合成後の結果が表示されるけど、ミューテーションという突然変異が起こることもあるのだ。



➡通学は『コンパック』の魔法による合成の結果がこの様に表示されるが…

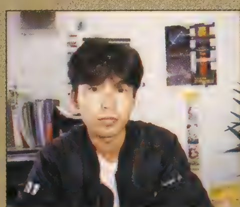


←ごくまれにミューテーションと呼ばれる突然変異が起こる。何が出来るかは、不明

〝流星野郎〟・アトラス・相原氏「外伝」を語る

『女神転生外伝　ラストバイブル』は、「『女神転生』は遊んでみたいが、３Ｄはどうも…」という方のために企画したものでしたが、ＳＦＣ版のサイドストーリーとしてシリーズ化し、もっとメガテンワールドを掘り下げてみようというのが、実は本音です。

そういう訳でＳＦＣ版で出てきた脇役クラスが、外伝では主人公になったり、時代設定も様々です。それに対戦プレイモードが驚く程良い出来ですよ。

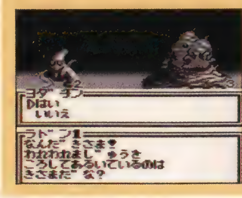


←相原氏。ラジオ関西（金）PM10～『流星野郎のゲーム業界ウラ情報』でＤＪも務める

女神転生・外伝ラストバイブル

アトラス／12月25日発売／¥5300
■容量：2M■ジャンル：RPG■ROM
完成度：100％■バックアップ：バッテリー■２Ｐ対戦可

ＦＣ、ＳＦＣで発売されている同シリーズの外伝。システム等に変更点があり、遊び易くなっている。



←魔獣との会話の種類も豊富に用意されている。

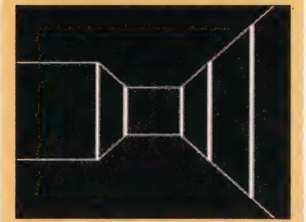
ＳＦＣの『真・女神転生』に続いての登場となるこの『外伝』なんだけれど、相原さんのコメントの通り従来のメガテンが３Ｄ表示だったのに対して、全て２Ｄの表示になったことにより、遊び易い。逆に３Ｄに慣れてしまった人には少々寂しく感じてしまうかも知れないけれど、ストーリーは、メガテンシリーズが好きな人にはたまらない仕掛けがたっぷり用意されているよ。

8

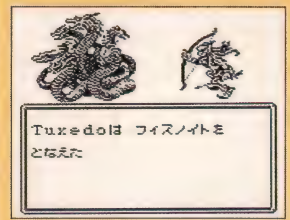
ウィザードリィ外伝II

アスキー／12月26日発売／4635円■容量：2M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

大好評のWIZ外伝第2弾。呪われた地下迷宮に冒険者たちが挑む、おなじみの3DRPG、より美しくなったグラフィックや、カニト、フィスノイトなどの追加呪文といった、新しい要素が盛り沢山の期待作だ。



↑マニア向けの線画モード、キャンプを張れば、自由に画面と切り換え可能



↑新呪文〝フィスノイト〟は標的1グループの呪文抵抗力を抑えられるぞ

ハマれ！全国津々浦々のWIZファン諸君!!

『WIZ外伝』との大きな違いは、マニア向けのシステムとビギナー向けのシステムがそれぞれ用意されていること。マニア向けの代表例は、迷宮内ではセーブできないマニアセーブモード。ビギナー向けの代表例はなんと、歩いているだけで盗賊が、シークレットドアの存在を察知するシステム。これでより広範囲のユーザーに対応できるようになったってわけだ。細かい所をひとつひとつ取ってみても、前作でアツくなった人なら、うれしくて思わず耳だれが出そうなクオリティの高さ、しかもシナリオ担当は、WIZ道にこの人アリと言われたベニー松山氏！

気になった点をあげると、ちょっと無意味な部屋が多いとか、ブレスを吐く敵がふえたってとこ。まあ、WIZファンだったらそれほど気にならないんだろうなー。

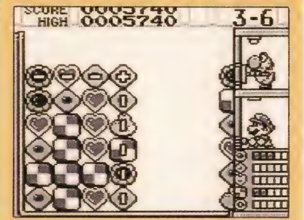
(梶野秀介)

8

ヨッシーのクッキー

任天堂／11月21日発売／¥2900※■容量：4M■ジャンル：アクションパズル■ROM完成度：100%■バックアップ：コンティニュー■4P対戦可

画面上のクッキーをすべて消すとクリアとなるパズルゲーム。画面の上と右から出現してくる数々のクッキーを利用して、画面上のクッキーを消していくだけとルールは簡単。ヨッシーとマリオのしぐさも可愛い。



↑上下左右にカーソルを移動してクッキーを並べていく。1列並べると消滅



↑1ラウンドクリアーすると、マリオと円形クッキーのデモ画面が見れる／

手軽なパズルは悩まないスグに楽しめるぞ／

ヨッシーのゲームだから、クッキーを食べてどうにかするのかと思いきや、全く違うパズルゲーム。上手な人は上手な人なりに、初心者は初心者なりに遊ぶことができる、かなり良く仕上げられているパズルゲームだった。

ラウンドが進むにつれてクッキーの出現するスピードが早くなるし、クッキーも3種類から5種類とバリエーションが増えていく。徐々にむずかしくなる、難易度設定がうまい。また、操作性もわかりやすい。クッキーの移動はAボタンを押しながら✚ボタンを動かすだけなのだ。

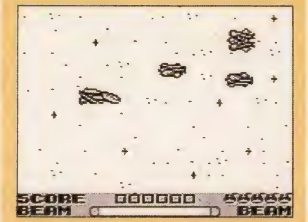
クッキーを一列そろえるだけとルールは簡単。でもクッキーがどんどんせめてくるので、焦って早い対処ができなくなるとおしまい。単純なパズルゲームほど奥が深い／ と改めて実感させせられる、そんな良質ゲームだ。

8

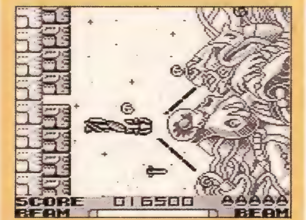
R・TYPE II

アイレム／12月11日発売／¥3800(予価)■容量：1M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■1P専用

アーケード版『R・TYPE II』を限りなく再現し、GBに移植したシューティング。対地、対空、レーザーと3種類のパワーアップはそのまま。さらに手強くなった敵軍団を、R－9を操作して倒していくのだ。



↑スタート時に自機は5機用意されている。この5機でどこまで進めるか!?



↑ステージ1のボス。後ろから迫る壁に気をつけながらボスの中央を攻撃／

忠実な移植もハードとプレーヤーを考えないと

久々に登場する、超難度を持ったシューティングだ。良く言えば歯ごたえがある、悪く言えばアーケード版そのままといった感じ。GBソフトにしては難易度が異常に高いぞ。

GBをプレーするプレーヤーの年齢層を、もう少し考慮して作って欲しかったな。スムーズな動き、連射しやすい自機、滑らかなスクロールなどいい部分があるのに、難し過ぎるためにすべて台無し。「敵の動きや出現パターンを覚えながら進んでくださいね。」という言葉が聴こえてきそうなくらい、敵の出現パターンは意地悪。動きが遅いのに加えての攻撃だから手に負えない。

無限コンティニューなので、何回でもやり直しができるし、波動エネルギーの貯まるスピードが早いので、ハードシューティング好みの人や、R・TYPEファンにはウケるかもしれないな。

5

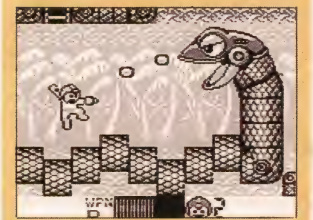
ロックマン3

カプコン／12月発売予定／¥3500※■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■1P専用

FC版『3』『4』をもとにしたアレンジ版。Dr.ワイリーの世界征服計画を三たび阻止するため、またまたロックマンが戦う／ 今回はラッシュとFC版『4』で登場したエディーがお助けキャラとして参戦。



↑ロックマンに装備された最新武器〝ニューロックバスター〟



↑スネークマンステージの中ボス。うねる地面の上から頭に攻撃する

シリーズ通しての難しさどうしても変わらない

今回のロックマンはファンにとってたまらない作品じゃないかな。なにせ、FC版の『3』『4』の世界が一体となり、選りすぐられたボスキャラと戦えるのだから。それに加え、GB版オリジナルロックマンキラー〝パンク〟というキャラも登場する。ニューアクションも加わっているし、新しいスケットも参戦。かなり、充実しているね。

さて肝心の中味。各ステージはFC版のオリジナルアレンジ。GBなりに画面を見やすくしている。しかし／ 今回も難しい。カプコンのソフトが持つ、独特の〝やれば解ける〟という難しさが、しっかり出ている。ロックマンの操作自体に問題はなく、とても操作しやすいが、敵キャラの動きがいやらしく、トラップがクリアーしにくいのだ。せめて1ステージくらいは、スイスイ解かせてほしいな。

6

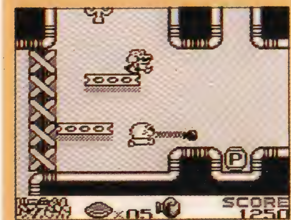
ドラえもん2 アニマル惑星伝説

エポック社／12月4日発売／¥3900※
■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■1P専用

環境破壊ロボットを操り、星を壊そうとしている「ニムゲ」を倒すのが目的のアクションゲーム。ドラえもんのひみつ道具を駆使して、行く手を邪魔するロボットを倒していく。初心者向けのアクションだ。



↑フィールド上は見下ろし型。見やすく、わかりやすく配置されている



↑アクションステージは横スクロール型。いろんな道具が落ちているぞ！

無理にアクションをさせなくても良かったのでは

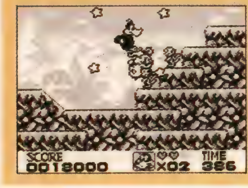
今までドラえもんは数多く、いろんなジャンルでゲーム化されたけど、このドラえもんが一番わかりやすく、それでいて親切に作られていると思う。キーポイントを通過すると、必ずパスワードが表示されるし、「いとなしでんわ」を選択すればヒントがもらえるようになっている。また、コンピュータをオンにしておけば、自動的にその場で効果的な武器を選んでくれるのだ。アクションは1ダメージで死んでしまうものの、ジャンプと攻撃だけなので、迷うことなく行なっていける。まぁ『マリオ』と考えてもらうと、わかりやすいと思う。ストーリーのなかに、悪者に襲われている友達の星を助けにいくという、正義と友情を取り入れている点も好感がもてる。

ゲームシステム、ストーリーともに、王道だけども良くまとまっていていいんじゃない。 **7**

バックスバニーとゆかいな仲間たち

サン電子／12月22日発売／¥3600※
■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■1P専用

アメリカの人気キャラを使ったアクション。ステージ数は全7面。各ステージに趣向が凝らされている。



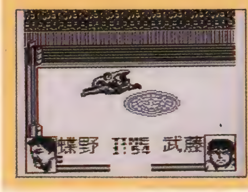
←各ステージごとにキャラクターが変わるのだ

アクションあり、シューティングありと、豊富なステージ設定。各ステージで違うキャラクターを使うなど、既成のキャラを十二分に生かしたアクションゲームだ。またテンポの良い曲、操作性の良いキャラ、それぞれ特徴あるキャラの攻撃方法など、いい部分がよく目立っている。仕掛けや敵の攻撃法もわりとよくできてるので、アクション通は一度プレイしてみよう。 **7**

新日本プロレスリング公認 闘魂三銃士

バリエ／12月25日発売／3980円※
■容量：1M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：90%■バックアップ：なし■2P対戦可

GB初の公認プロレスゲーム。レスラー3人のなかから一人を選び、真のチャンピオンをめざして戦う。



←それぞれのキャラが必殺技を持っているのだ！

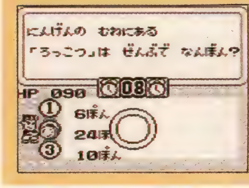
わりと良く動くプロレスゲームだ。ボタン操作はAボタンが攻撃、Bボタンが防御というように完全にわかれていて、簡単にキャラを動かすことができる。技は✚キーの方向に対応している。

実際に存在する選手だから、のめり込んで試合が楽しめる反面、技が思うようにでない苛立ちもある。3人それぞれのキャラの必殺技が決ったときは爽快だけどね。 **6**

木づちだ クイズだ 源さんだ！

アイレム／12月18日発売／¥3800※
■容量：2M■ジャンル：ボード＆クイズ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■1P専用

アクションから一転、クイズゲームになって登場。さらわれたカンナちゃんを救うため敵の問題に答える



←クイズはジャンルごとに出題。ここは動物だ

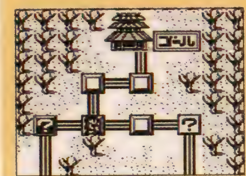
マップ上のマスをひとつずつ進み、敵キャラの出すクイズに答えていく、ボードゲーム型クイズだ。問題は体、動物などさまざまなジャンルにわかれていて、クイズのほかにも、福引やお化け退治などのイベントもある。

わりと問題は簡単だけど、突然専門知識を要する問題も出てくるので、ちょっと厄介。またクイズしながら女の子を助けるという設定も、無理があるよ。かなり。 **6**

クイズ日本昔話 アテナのハテナ？

アテナ／12月下旬発売予定／¥3980※■容量：2M■ジャンル：クイズ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■2P協力可

昔話が舞台になっている。全7ステージ構成のクイズゲーム。絵本に住みついた悪魔を退治するのが目的だ。



←移動はボードゲーム風。止まった位置で問題がでる

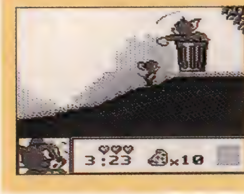
ただのクイズゲームにとどまることなく、移動方法やイベントを工夫し、いろんな要素を加えている。これが功を奏していて、楽しくプレイしていけるぞ！ 問題数が約2100問と膨大だし、ジャンルもバラエティに飛んでいる。またゲームオーバー時にジャンル別に成績発表があるし、パスワードも単語で覚えやすい。

かなり細かなところまで配慮されている良質ゲームだ。 **7**

トムとジェリー

アルトロン／12月18日発売／¥4500※
■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■2P交互プレイ可

有名アニメキャラを使ったアクションゲーム。ネズミのジェリーを操り、様々な障害を乗り越えていく。



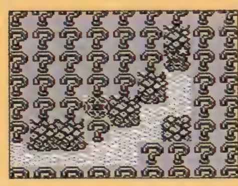
←ネコのトムはジェリーの行く手を邪魔する！

原作に忠実に描かれたキャラの仕草や、Bボタンを押すと速く移動できたりする、キャラの動き関係はいい。ただジェリーのこうげきがいつでもできるわけではないので、移動はちとつらい。敵の攻撃もいきなりでてくる感じだし、どのキャラが攻撃してくるのもわからない。もう少し、キャラのかわいさをだした、難易度低めに設定すればよかったんじゃないかな。 **5**

ダンジョンランド

エニックス／12月15日発売／¥4600■容量：1M■ジャンル：ボード■ROM完成度：100%■バックアップ：バックアップ■2P対戦可

移動する道を自分で切り開いていく一風変わったゲーム。3種類のモードがあり、MAPを作ることも可能。

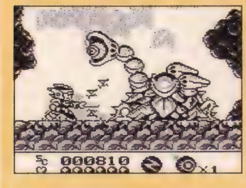

←移動画面は自分で道を探していく。結構大変

いままでにないRPGだ。基本的にどのモードも、迷路上に作られたダンジョンを一マスずつ確かめながら進んでいく〝道探し〟。もし進んだ場所が壁だと相手側のターンになってしまう。この辺は面倒くさくもあり楽しい部分でもあるな。キャラがユニークでおかしいし、音楽もポップな感じでいい。またモードも豊富なうえ、友達と競い合うこともできる。長く遊べそうだ。 **6**

エスパークス

トミー／12月11日発売／¥3800※
■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■1P専用

失われた聖石と天使の指輪を取り戻し、世界に平和をもたらすのが目的。最近珍しい硬派なアクションだ。



←始めから効果の違う、3タイプの武器が選べる

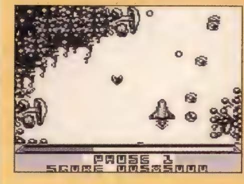
まずデモ画面の出来に驚いた。開発者の意気込みが伝わってくるかのように、丁寧に仕上げられている。中身もかなりの出来で、移動しやすい自機と効果のハッキリ分かれている3種類の武器、それぞれ攻撃に特徴あるボスキャラなどいい部分が目立つ。それに背景やトラップも凝っている。久々にアクションゲームらしいアクションゲームをプレイしたね。個人的に買おうかな。

7

ゼノンII

PCMコンプリート／12月25日発売／¥3980※■容量：1M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■2P交互プレイ可

アイテム購入制度、ダメージ制を採用した、異国情緒たっぷりのサイバーバイオシューティングゲーム。



←アイテムでパワーアップしながら進んでいく

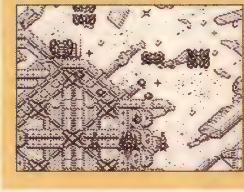
壁に当たっても自機はダメージを受けず、当たり判定は敵キャラもしくは弾のみ。しかもダメージ制を取っているので、わりと先まで簡単に進める。ショップも有効なものが多く置かれている。また上下にスクロールさせることもできるので、進み方も自由自在。ただ死ぬと今まで貯めたお金が0になったり、動きが遅い。このふたつさえ我慢できれば、かなりいいゲームだ。

6

地球解放軍 ZAS(ジアース)

T&Eソフト／12月25日発売／¥3500※
■容量：1M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■1P専用

全5ステージ構成の、気合の入ったシューティング。あらゆる部分に凝っている真面目なゲームだ。



←凝った背景のなかを、自機が進んでいく

背景やボスキャラの攻撃&効果、そして効果音にとても力が入っている作品だね。長所はそれだけではなく、ステージ構成やトラップもオリジナリティがあってやりごたえ十分。GBシューティングとしてかなりのクオリティだ。ただ、ゲームの出来はよくても、難易度は少々お高め。ステージ2で結構死んだ。まぁ、難易度設定やステージセレクトがついているので許せるかな。

7

宇宙の騎士テッカマンブレード

ユタカ／12月18日発売／¥3500※
■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：ー■バックアップ：なし■1P専用

原作はアニメ。地球に攻めてきた、"ラダム獣"を倒すために戦う、全6ステージのアクションゲームだ。



←愛機は17種類ものアクションをこなすことができる。

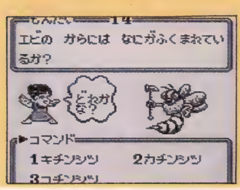
例により紹介だけしたいと思います。このゲームはテッカマンブレードを操り、地上、水中、月面基地を進んでいく横スクロールのアクションゲームです。敵を斬りつけるランサー攻撃をはじめ、アクションは15とおりあり、パワーを貯めていくことによって、スペクトルと名づけられた7種類のアイテムが使えるようになっていくそうです。新しい試みが見られるゲームです。

—

ひとりでできるもん!

バップ／12月18日発売／3900円※
■容量：1M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■1P専用

教育テレビの人気番組をゲーム化。8つの島を舞台に、次々起こる難問を解いていく一風変わったRPGだ。



←戦闘シーンは、クイズ形式になっているぞ

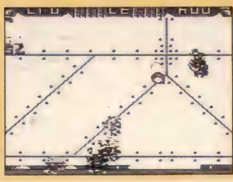
ゲームを解いていくと、調理法がどんどん覚えていける "遊びながら学べる" RPG。調理法などはかなり本格的で、材料を買って実際ある料理をゲームのなかで作っていけるのだ。企画、ゲームプロセスなど良く考えられていて面白いのだが、戦闘シーンでの問題が難しい。すべて料理に関する問題なので、マニアックなものが多い。まぁデータがウリだからいいのかもな。

6

スピードボール2

PCMコンプリート／2月発売予定／¥3980※■容量：1M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■2P対戦可

近未来のサッカーゲーム。メカニカルな選手を操り、殴り合いながらボールを奪い得点を重ねていく。



←オフサイドなどの反則はない、格闘サッカー

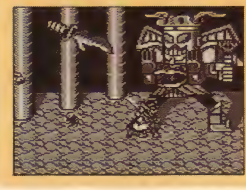
MDででていた『レッスルボール』を考えてもらうとわかりやすい。なにしようがお構いなしの、ルール無用のデスマッチサッカーだ。基本的に、本来のサッカーと同じように得点が多い方が勝ちとなる。ただ、相手をノックアウトすると得点が入ったり、トレード制度も用いられている。もう少しキャラが大きく、メッセージ関係がわかりやすいと楽しくプレイできるな。

8

スーパービックリマン

ユタカ／12月11日発売／¥3800※
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：ー■バックアップ：パスワード■2P対戦可

失われた5つの石版を取り戻すのが目的。理力を貯めるとパワーアップでき、必殺技が使えるようになる。



←巨大な敵キャラが待ち受けるアクションシーン

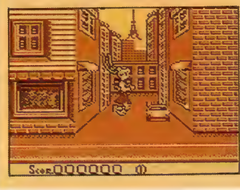
残念ながら紹介のみ。これはコミックスが原作になっているアクションゲームです。全5ステージ構成で、大きく描かれたキャラを操って進んでいきます。画面下に体力と理力がメーター表示されていて、わかりやすく工夫されています。理力を貯めるとサイバーアップすることが可能で、より強力な必殺技が使えるようになるそうです。操作性を確かめてみたいゲームですね。

—

美少女戦士セーラームーン

エンジェル／12月18日発売／¥3500※
■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：ー■バックアップ：なし■1P専用

熱狂的なファンをもつ、女の子作品のゲーム化。女の子にも楽しめる本格派のアクションゲームだ。



←アクションステージではキックが基本攻撃だ

これも紹介のみ。美少女キャラを使ったゲームで、ステージ数は全部で4つ。各ステージ、アクションとアドベンチャーのふたつのパートからなりたっています。ゲームはオリジナルストーリーで、原作を知っていても楽しめるようになっています。ビジュアルシーンもちゃんと用意されてますし、アクションもしっかりしていそう。単なるキャラものとは違いそうですね。

—

渡辺浩弐

HIP

最新メディア・トレンド情報局

ついにGTVが2年間の沈黙を破って発売になる。このページに登場する3人も総出演。ゲームの最新情報がバッチリわかる…って、このリード、ほとんど宣伝だぞ(笑)。ま、ヒッポン買ってお金が余ったら、レンタルででも見てください。



★渡辺浩弐／GTV編集長。GTVを3本出して（詳しくは今月のラインナップを見よ／）大儲けする予定のワタナベ。儲かった金をどう使うのか聞いたところ「ちんちんの整形に5千万ほど使う予定」ということだ。そうか、ゲーム好きの少年少女のおこづかいは、そんなところに消えてしまうのか。なんてひどいヤツだ／　でも、ちんぽこどうなったかは見せてね…。

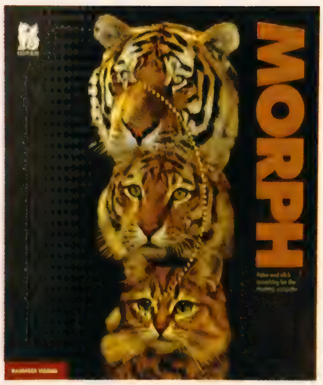
HIP!

注目テーマには
このマークつき

HIP!



［GTV・3タイトル緊急発売］
「2年に一度しか出ない」「見たことがない」…など、ビデオ界のUFOと言われていたGTVが「スーパーファミコン」「PCエンジン」「メガドライブ」それぞれのパーフェクトビデオを、いきなり3タイトル同時リリース／　新作ソフトレビューはもちろんのこと、ゲーム攻略テクニック、ゲームデザイナーのインタビューなど、中身は盛り沢山である。久しぶりの登場に、このページを担当している3人も言いたい放題。キケンな発言も続出の1時間モノ…さあ、キミも今すぐレンタルビデオやさんに走ろう…動くインドマンが見れるのは、これで最後だぞっ(笑)／　パイオニアLDCから12月21日発売予定。



［モーフ］
スキャナーで取り込んだ2枚の画像を片方から、もう一方に「変態」させるマックの画像処理システム。たとえばインドマンとワタナベの顔を取り込んだとすると、あとは2人の静止画像それぞれの「変形させたいポイント」をマウスでクリックするだけ。自動的にインドマンの顔が、ビヨ〜ンとワタナベの顔に変形していく…ってワケ。マイケル・ジャクソンなどのプロモーションビデオで使われている「モーフィング」（モーフの名前はここからきた）という技術が、家庭のパソコンレベルでできるようになったのだ／　もうすぐ「モーフ2」が発売されるが、こっちは何と「動画」を取り込めるらしい。いまや、自宅でCM作りも夢じゃない時代…ひゃ〜／

「ヤバイ…セガの社長が来る／」「逃げろ〜っ／」…世界で最も危険なロケに挑んだ最新版GTVの秘話／

ナベ　皆さん、たいへん長い間お待たせいたしました。いよいよ**GTV**が発売になります…。
インド　本当だよ、まったく。俺なんかテレビ東京に出入り禁止になって以来、イベントぐらいでしか自己表現の場がなかったんだぞ。忘れられたらどうするんだよ／
ミカ　それはあんた自身の問題でしょ／
ナベ　ま〜、久しぶりってことで、インドマンやミカちゃんには張り切ってもらったわけですが…張り切りすぎて、けっこうスゴイ内容になっちゃいましたね。
ミカ　まだ発売日前だから、ちょっと心配だわ…。**危険すぎて発売中止の恐れ**もあるし…。
インド　マドンナの写真集じゃないんだからよ(笑)。ま〜、「PCエンジンパーフェクトビデオ」の覆面座談会なんかは、ソフトメーカーの人が見たら怒っちゃうような内容ではあるが…。
ミカ　「クソゲー批判」を思いっきりしちゃってるもんね。
ナベ　でもいちばんヤバかったのは、「メガドライブパーフェクトビデオ」の撮影のとき…。セガのアミューズメントセンターでロケやったんだけど、撮影中に偶然、セガの社長が視察かなんかに来ることになっちゃって…。現場でインドマンが悪乗りして、パンツ脱いで騒いでるときに、「もうすぐ社長が来る／」って情報が入って、あわてて逃げ出してんの(笑)。
ミカ　ウワサじゃセガの社長さんってものすごく真面目な人らしくて、「こんな撮影してたら怒られる」…って、みんなアセってたもんね。
インド　でも、みんなひで〜よ。俺のこと放っといて逃げるんだもん。俺なんか逃げ遅れちゃって**しばらくトイレに隠れてた**んだぜ(笑)。
ナベ　ま〜、とにかくゲームの最新情報だけじゃなくて、企画モノやインタビューなど、見どころはいっぱいあるんで、ぜひ一度見てください／
ミカ　「スーパーファミコンパーフェクトビデオ」の中には、スーマリカートやストIIが上手くなる…なんてコーナーもあるわよ〜ん／
インド　どうでもいいけど、GTVの話だけでこのページ終わりそうだぞ。
ナベ　あ、そりゃマズイっすね。じゃあ、次の話題。みんな「モーフィング」って知ってます？
インド　マイケル・ジャクソンのプロモ・ビデオとかで使われてるCG技術のことだろ？　人間の顔が次々といろいろな人に変わっていくという…。
ナベ　そうです。あの映像が家庭で作れるようなソフトをアメリカで見つけてきました。**モーフ**という、マックのソフトなんですけど…。
インド　げっ／　あんなスゲエことがパソコンでできるのかよ？
ナベ　前にも、このページで紹介した「クイックタイム」という動画環境の

インドマン



★インドマン／GTV所属のプロゲーマー。いよいよスキーシーズンに突入し、仕事に穴をあける可能性が高まってきている。周辺では昨年のすっぽかし率「2割3分1厘」を更新するかが注目の的…そこで、本人の弁。「え～、12月中は2回ぐらい。あと、1月はニセコ～苗場～テイネと渡り歩くので連絡不能。とにかく今年は3割をめざします！」…そうですか(笑)。

鈴木ミカ



★鈴木ミカ／GTV所属のアイドル。先月の紹介のなかで「年末発売のGTVで、色っぽい浴衣姿を披露している」と書きましたが、そのシーンは都合により無くなりました(笑)。そこで、お詫びといってはなんですがここで最新情報。「メガドライブパーフェクトビデオ」のなかで、彼女はタオル1枚の超セクシースタイルを披露…今回は、本当に本当です。

O N

★GTV・3タイトル同時発売★　最新ゲーム情報はもちろん、業界人覆面座談会やゲームカルトQなど、盛り沢山のゲーム情報ビデオ、いよいよ発売！

★モーフ★　人間の顔がライオンに！　車が飛行機に！　2つの映像をCGで「変態」させる、マックの「変態」ソフトでキミもCGアーティスト！

★ストップ！　AIDS★　ひとごとではない！　いま、全世界を襲う恐怖の現代病…AIDSを正しく勉強するパソコンソフトが登場。

★缶入り茶碗蒸し&豚汁★　5回振ると、茶碗蒸しの程よい食感が…そこまでして食べたいか!?　手軽に食べられる「缶入り食品」がこの冬人気!?

★イメージコーディネータ★　モニター上の自分の顔に化粧ができる…化粧品のハイテク販促システムは「大人の女性専用のマリオペイント」か？

★カシオ・フィットネスウオッチ★　「目標体重マデ、エアロビデ5万時間ガ必要デス」…小錦が付けるとこ～ゆ～ことになる？　健康管理をする腕時計。

★セガのテーマパーク計画★　目標は全国50カ所制覇！　セガの野望が実現すれば、最新型シミュレーターで日本全土が埋め尽くされる!?

★カシオ・占いクロック★　枕元にアナタ専用の占い師を…。5段階評価で毎日の運勢がわかる目覚まし時計！　「見料」は、もちろんタダ！

★立体演出装置・幻★　決して手に取ることができない物体を、浮かび上がらせる…防犯ミラーの専門メーカーが作った「魔法の鏡」！

★少年マガジンHISTORY★　「あしたのジョー」「巨人の星」…少年マガジン33年間の歴史が1枚のCDロムになった…マニア必見のデータベース！

おかげで、可能になったんですけどね。2枚の写真を取り込んで、その類似する箇所をクリックしながら、ポインティングしていくだけでモーフィングのCG動画が作れるんです。

ミカ　CMや映画だと、あの「ムニュ～ッ」って変わってくカンジが気持ちいいけど、これもあんなふうにできるの？

ナベ　うん。細かく変形するポイントを設定していけば、ちょうど「T2」の**液体金属みたいなカンジ**で、かなり自然な「変態」が可能になってきますよ。ちなみに、このソフトではまだ静止画しか制御できないけど、もうすぐ発売になる「モーフ2」では、動画のモーフィングもできるらしいです。

ミカ　やっぱりマックの海外ソフトって、どれをとってもインパクトあるわよね～。

インド　インパクトでいえば、日本でかなりショッキングなパソコンソフトが発売されたぞ。**ストップ！　AIDS**という教育ソフトだ。俺が説明すっと、あんまり説得力ないけどさ(笑)。ようするに「エイズに対する正しい知識」を学ぶためのソフトなんだな。

ナベ　今や、社会問題ですからね。個人的にも心配だし…。

インド　中身の方は「HIVウィルスとは？」に始まり「感染の仕組み」や「感染しやすい行為」「予防法」などエイズがどんな病気かをわかりやすく解説してくれるほか、「エイズの歴史」などのデータベース的な要素もあって、かなり充実した作りになっている。言っとくが、これを読んでる読者も他人事ではないんだぞ…とか、たまには真面目なことも言っとかんと、単なるアホだと思われるからな。

ナベ　でも、こういう教育ソフトってどうも敬遠されちゃって、なかなか売れないんすよね、残念なことに…。

インド　ま、作る側もその辺はよくわかってて、クイズ形式の部分を設けたり**ゲーム感覚**で、勉強できるようにはしてるみたいだな。

ミカ　クソゲーやるぐらいだったら、こ～ゆ～ソフトこそやってほしいわね。日本の将来のためにも。

ナベ　なんかヒップオンにしては真面目な展開ですが…(笑)。

インド　んじゃ、このへんでいつものパターンに戻すけどよ。次の話題は、俺がこの前発見したスゴイ飲み物について…。なんと缶に入った茶碗蒸しドリンク、**はい　茶わんむし**ってヤツ。

ミカ　な、なにそれぇ～！

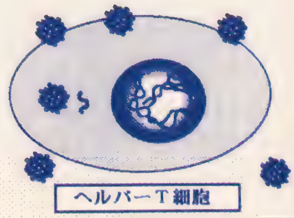
インド　ポッカが発売した「新感覚飲料」らしいんだけどさ。外見は缶コーヒーみたいだが、中身は固形の茶碗蒸し。それをグチュグチュ振ってから、フタをあけて飲む…ものすごい飲み物であるぞ(笑)。

ナベ　ま、カロリーメイトよりは、おいしそうだけど…。

インド　だろ？　これが実際けっこうイケるんだよ。程よくドロドロになった**生暖かい粘液を口**

［ストップ！　AIDS］

高校生などを対象としたエイズ教育用ソフト。「エイズウィルスの感染経路」「発症後の経過」などを、ユーザーの関心のレベルにあわせて選択、勉強できる。オープニング画面はビルの受け付けで、各階には「講義室」「クリニック」などがあり、それぞれに違った情報がわかりやすく得られるのが特徴。ウィルスが遺伝子を破壊する様子がCGアニメーションによってリアルに再現されたり、勉強後に設問に答えるコーナーがあったりと、教育用ソフトにありがちな堅苦しい雰囲気を払拭したのも注目だ。㈱ビー・エス・ピーから￥8800で発売中。





[ポッカが新感覚のドリンク発売]
缶コーヒーとまったく同じ外見で、中身は茶わんむし＆豚汁という過激なドリンク／　「はい茶わんむし」はシイタケのだしをベースに、鶏やカツオの旨味をプラスしたモノ。「はいとん汁」には合わせみそに、豚肉、ゴボウ、ニンジンの具が入っている…って「レタスクラブ」じゃないのでこれ以上は書かないけど…(笑)。ちなみに茶わんむしの方は「5回振って飲めば、茶わんむしの程よい食感が味わえます」ってことです。ちゅ～ことは振る前はカタマリになってるのか？　どうやって入れたんだ？　と、数々の疑問を残しつつ、どちらも130円でポッカコーポレーションより発売中。

HIP!



[イメージコーディネータ]
CCDカメラからコンピュータに入力した画像（顔）に、メーキャップができるシステム。口紅やアイシャドーなどを実際の化粧と同じように重ね塗りしながら、自分にもっとも合ったメイク、化粧品が選べるというワケ。1画面に最大4タイプの顔写真を、同時に映しだすことができるので、実際には不可能な「どの色がいちばん似合うか」という比較もできる。デパートの化粧品売場でのコンサルテーション、販促などに効果を発揮しそう。NECコンピュータシステムが開発。値段はちょっと個人じゃ買えない800万円なり。



[カシオ・フィットネスウオッチ]
運動時の消費カロリーを算出できる腕時計。あらかじめ個人データ（体重・年令・性別）と運動強度（たとえば水泳のクロールは20ポイント、エアロビクスは4ポイントなど）を入力。運動開始時にスタートボタンを押すと、経過した時間に応じて消費カロリーを教えてくれる。さらに、目標値をセットすると達成時にアラームが鳴る機能。また、算出した消費カロリーを自動的に記憶、1週間分を1日ごとにチェックできる機能などもついて、ダイエット、健康維持にはもってこいのアイテム。もちろん普通の時計としても使えます。カシオ計算機から9800円で発売中／

に流し込む…。

ミカ　だ～っ／　その表現やめなさいよっ(笑)／　確かに発想はスゴイと思うけど…そこまでして茶碗蒸しが食べたいかな～？

インド　ほかに「はい　とん汁」という製品もある。俺としてはもっとこのシリーズを出してほしいぞ。「はい、ギョウザ」だとか「はい、カツドン」とかな。少し単価が高くなるかもしれんが。

ミカ　できないわよ、そんなもん／

ナベ　ワタシ、今、すごいもの考えちゃったんですけど **「はい　シメサバ」** って、どうです？

ミカ　キ、キモチ悪い…(笑)。

コンピュータでお化粧、時計でダイエット…テクノロジーが女性を変える、最新デジタル事情／

ナベ　ところでミカちゃん。化粧品を買うときって、どうやって選びます？

ミカ　そうだな～。値段かな？

インド　貧乏性だな(笑)。

ナベ　そういう答えかたされると、振った意味が無くなっちゃうんだけど、ほら、口紅やアイシャドーなんか、色とか気にするでしょ？　少しは…。

ミカ　そ、そうね。でも実際につけてみないとわかんないワケだし…。1回つけると落とすのが面倒だしぃ～。

ナベ　それそれ、その答えを待ってたんですよ／　実はそ～ゆ～面倒なことを、コンピュータでやってしまうシステムができたんですよ。

ミカ　人間に代わって、化粧品を買ってきてくれるシステム？

ナベ　違うっつ～の／ **イメージコーディネータ** という、化粧のシミュレーションシステムです。

インド　何のために必要なんだよ、そんなものが…。

ナベ　普通だったら口紅選ぶときに、自分の顔にどう塗ったらセクシーになるかとか、どの色があってるか…とか気になるでしょ？　で、場合によってはサンプルで試してみる。でも、それって面倒臭い。そこで、このシステムを使うワケです。自分の顔をCCDカメラでコンピュータのなかに取り込んで、それに自由に化粧ができるんです。

インド　まるで **顔面マリオペイント** だな(笑)。

ナベ　まさにその通り。自分の顔に好きなように化粧して、好きなだけ試せる。しかも、最大4画面での比較や、重ね塗りなんかも自由自在。これなら何度もメークを落とさずに、自分に合った色を探せるってワケです。

ミカ　あ、それっていいかも／

ナベ　画像はビデオプリンターで出力もできるから、一度持って帰って彼氏に決めてもらうこともできる…なかなかよくできたシステムですよね。

ミカ　こ～ゆ～のは女の子にとってはうれしいかぎり…。でも次のネタはうれしいというか、ドキドキしちゃう腕時計の話題。 **フィットネスウオッチ** という、カロリー計算をしてくれる時計なんだけど、これをするのって勇気いるよね。

インド　なんでだよ？

ミカ　だって、一日の消費カロリーを監視して、それなりの運動をさせる…という時計なんだもん。マラソンとか水泳とか、各運動の消費カロリーから何分その運動をすると、何カロリー消費するかを算出してくれるだけど…。

ナベ　親切な時計ですね(笑)。

ミカ　ま、そう言われれば、そうかもしんないけどさ～。でも親切すぎるよ、これ。だって、目標消費カロリー設定しておくと、 **達成時にアラームが鳴る** …とかいう機能なんてさ。逆に言えば、いつまでたってもアラームが鳴らないと不安になるじゃん。これって余計に健康に悪いよ(笑)。

インド　てめ～の意志が弱いだけじゃね～か／

ナベ　健康維持には役に立ちそうなアイテムですよね。どうせなら、摂取するカロリーもチェックできる機能を付けちゃうってのはどうです？　ケーキなんかを食べるとアラームが鳴る／

ミカ　いや～ん。そんなことされたら死んじゃう～／

インド　あ、全然関係ないけど、その言葉…エッチでいいな(笑)。

最新型シミュレーターが目玉商品。日本全土を埋め尽くす…セガのテーマパークの勝算はいかに⁉

ナベ　セガが六本木にアミューズメントセンター「ギーゴ」をオープンさせたでしょ？　あそこってナムコの「ワンダーエッグ」に対抗して作ったのかと思ってたら、アレはあくまで前哨戦だったみたいなんですよ。で、実はもっと強烈な計画を密かに進めているこ

とがわかったんです／　なんと今後５年間で全国50カ所に、**セガの巨大テーマパーク群**を建設するって話なんです。
インド　な、何じゃいそりゃ／　ついに、あの社長もヤケクソになったか⁉
ナベ　単なるゲーセンだったらわかるけど、テーマパークですからね～。ウワサではアメリカの大手電気メーカーの軍需産業部門と提携して、すごいシミュレーターを開発中らしいんですよ。それが相当自信があるらしくて、第１号店には25億円を注ぎ込んで、２年後に大阪にオープンさせるそうです。
ミカ　な、なんでそんなにお金がかかるワケ？
ナベ　大きさが尋常じゃないんです。１ケ所が平均７千～１万平方メートルといいますから…。
ミカ　それを50カ所でしょ？　日本にそんなに土地余ってたかしら？
インド　う～ん。ひょっとすると、高層ビルのような形になるんじゃないのか？　実はフロアが１平方メートルで**１万階立て**とかよ(笑)。
ナベ　ないないない／
ミカ　とにかく２年後に期待するとして、今度は占いブームにのった商品をひとつ紹介するわね。占いをしてくれる時計…**占いクロック！**
インド　まんまや、まんま／
ミカ　ま～そう言わずに…。これって生年月日を入力しとくと、毎日の運勢を占ってくれるの。おまけに３人分までデータを登録できるから、他人の運勢もわかる…。ついでに相性占いもできるグッドな時計ちゃんなのよ。
ナベ　でも、そういうのって電子手帳なんかにもありますよね。
ミカ　そ、それはそうだけど…、**枕元でできる**ところがいいじゃない(笑)。
インド　そこにどういう意味があるというのだ？
ミカ　バカね～。彼氏とさわやかな朝を迎えた時に「今日のアナタの運勢はどうかしら？」なんて、ラブリーな演出ができるワケで…。
インド　バカはおまえじゃ／　そんな設定になることなんて一生ないわい／
ナベ　何もそこまで言わなくても…と ころで演出といえば、次のネタはタイトルがインパクトありますよ。**不思議空間創出装置・幻**っていうんです。
インド　まぼろし…怪しいネーミングだな。いかにも…。
ナベ　実物はもっと怪しいですよ(笑)。大きな箱に小窓が付いていて、そこに**つかんでごらん**…って書いてある。
インド　夜道でコートの前開けてる危ないオヤジじゃないんだから…。
ミカ　それでその小窓ってなんなの？
ナベ　そこを覗くと宝石や貴金属…まぁ、なんでもいいんですが、とにかく物体が浮かんでいるんです。ところがそれをつかもうとしてもつかめない。実はそれは幻だから…という仕掛け。イベントなどの商品展示用に開発された製品ということです。
インド　それってホログラフィでも使ってるのか？
ナベ　実はもっと簡単で、凹面鏡に映った虚像を見せるというかなり古くからあるシステムなんですけどね。とりあえず「今月のネーミング大賞」として、選ばさせていただきました。
インド　いつからそんな賞ができたんだよ、まったく…。じゃあ、最後は俺がオススメするCDロムだ／　マンガ世代、必見のデータベース…**少年マガジンHISTORY！**
創刊から現在に至るまで、マガジンに連載されたすべてのマンガを１枚のCDロムにまとめた作品だ／
ナベ　じゃあ、懐かしいマンガも？
インド　もちろん／　「巨人の星」や「タイガーマスク」「天才バカボン」など俺らの世代が夢中になったマンガから最新作まで、全てが網羅されているぞ。しかも、そのデータの検索がいろんなパターンでできるとこもうれしい。ジャンルや年代別、イラストを見ながらの検索とバラエティに富んでる。それと作者のプロフィールや名場面集、作品の解説から主要登場人物の紹介まで、これ１枚でかなり楽しめる。
ナベ　CDロムの大容量を生かした作りってことですね。発売元のダットジャパンといえば、星座のデータベースなどを作ったことでも有名な、データベースの老舗メーカーですよね。
インド　うん。それだけに細かいとこまで作り込んでるな。俺が気にいったのは**最終回の特集**のコーナー。涙なしには見れない物語ばかりだ。まさに世界初の「マンガ集大成」だな／
ナベ　こうなったら次はHIP-ONのCDロムを出してほしいっすね〃
インド　それは無理じゃない（笑）？

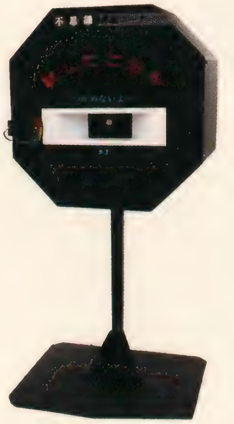
[セガのテーマパーク計画]
セガが、今後５年間で全国50カ所に、ヴァーチャルリアリティマシンを中心にしたテーマパークをオープンさせると発表した。航空機のシミュレーターを作っている米・大手電気メーカー「ゼネラルエレクトリック社」の軍需産業部門と技術提携し、本格的大型シミュレーターを導入する予定。現在すでに全国20カ所に候補地があがっていて、１万平方メートルに数十億をかけ、つぎつぎ建設していくらしい。最初のオープンは大阪南港に建設されるアジア・トレーディングセンター内になる予定。



[カシオ・占いクロック]
生年月日をもとに、４つの運勢と相性占いが楽しめる卓上時計。「運勢占い」は誕生日から、その日の恋愛・友達・勉強・金運を、それぞれ５段階で表示。「相性占い」は相性を知りたい人の誕生日を入力すれば、相性度を５段階で評価してくれる。時計には３人分のデータをセットできるので、自分だけでなく友達やちょっと気になる人物の占いも手軽に楽しめる。ちなみにベースになっているのはユダヤ教の「カバラ占い」とか…。カシオ計算機から8000円で発売中なのよ、カバラ。



[不思議空間創出装置・幻]
特殊な凹面鏡を使い、なにもない空間に物体を浮かび上がらせる装置。…といっても、その原理は簡単。装置内部に設置した物体の光を凹面鏡が反射し、ウインドーの外に虚像を結ぶって具合。見ている人は目の前にある物体（像）をつかもうと手を伸ばすが、ちっともつかめなくて、あら不思議～となる。この装置を開発した会社は、本来は防犯ミラーの専門メーカー。この製品は、商品展示などのイベント用にレンタルしている。コミー工芸製。レンタル料・１日30万円…お金の余ってる人は借りてみよう。



[少年マガジンHISTORY]
1959年創刊以来、33年間に掲載された少年マガジンの全作品を、１枚のCDロムに収録した、全共闘世代も涙を流しそうなデータベース。1242作品をタイトルや作者などから検索。掲載期間、掲載回数、アニメ化の有無などの情報を調べることもできる。また、主要50作品はイラストを組み合わせたアニメーションが見られるほか、漫画の内容に関するクイズもある。FMタウンズ用ソフト。ダットジャパンから9700円で発売中。

HIP!



RYO IIのフォーミュラパラダイス

Formula Paradise

気まぐれ連載？
スタート



特集 '92 F1日本GPinSUZUKA

ゲーム界はいまやレースというジャンルを抜きにして語れない。日本グランプリを機会に実際のレースとゲームを徹底比較研究してみた。

サーキットとゲームをシンクロさせてみよう

F1を頂点としたモータースポーツブームは、ゲームの世界にも及んでいるが、サーキットの中にだってゲームメーカーはいっぱいなのだ。逆に中嶋や亜久里、アイルトン・セナはゲームの中でも活躍中。そんなモータースポーツとゲーム界をシンクロさせてみたらどうなるか。

実際のコーナーとゲームのコーナー、実写の中嶋や亜久里とゲームの中の2人との比較、サーキットを走るゲームメーカー紹介などなど、今年1年のモータースポーツ＆ゲームをぎっしり詰め込んできまぐれ連載フォーミュラ・パラダイス第1弾、はじまりはじまり。

スピン地獄の2コーナー

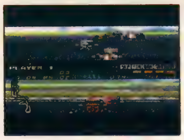




↑2年前にベルガーをそして昨年マンセルをのみこんだ魔の2コーナーだ。今年も予選、決勝とここで何台か突っ込んだのだ

スピンするとサンド・トラップのえじきだ!!

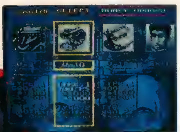




↑コーナリングでスピンするとほとんどサンドトラップの餌食に。ゲームでは脱出できるが鈴鹿ではリタイヤになることも！

亜久里激走で8位





←今年マシントラブルにないた鈴木亜久里であったが、鈴鹿ではマシンバランスの悪さをテクニックでカバーして8位完走を果たす。ゲームで再現してみよう

Nichibutsu ロゴをのせて走るロータス・フォード





←チーム・ロータスをスポンサードしているのが日本物産（ニチブツ）だ。ロゴだってフロントノーズとフロントウィングのサイドにばっちり。走りのほうもミカとジョニーで元気いっぱいだった

中嶋、今年は監督で参戦

昨年F1を引退した中嶋悟。ゲームの中ではまだ現役だけど、実際はF3000とF3などのレースで中嶋プランニング監督として活躍中だ。



ストII byチーム・カプコン サーキットを爆走なのだ！

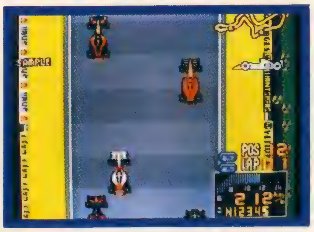
ストIIのマークをつけたF3000とF3マシンがサーキットを疾走。カプコンはレーシング・チームを作って2つのレースに参戦しているのだ。スゴイ！



Formula Paradise in GAMES

F-1 GRAND PRIX PART2

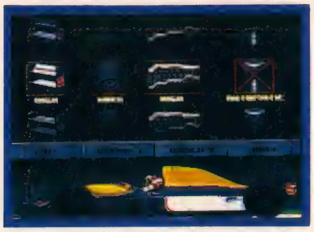
ビデオシステム　SFC　8,900円(税別)　'93年2月中旬発売



フジテレビのF1版権をすべて使用した最初のF1ゲームのパート2だ。新技術もいっぱいでさらにリアルになった。

ナイジェルマンセル F-1 チャレンジ

インフォコム　SFC　8,800円(税別)　'93年2月上旬発売



マンセルがリアルタイムでアドバイスをしてくれるF1ゲームだ。プレーヤーの熟練度に対応したつくりとなっている。

エキゾースト・ヒート　F1ドライバーへの軌跡

セタ　SFC　9,800円(税別)　'93年3月発売予定



13チーム26人の実名ドライバーがサーキットをかけめぐる3DタイプF1ゲームだ。26台のバトルは迫力なのだ。

ヒューマングランプリ

ヒューマン　SFC　9,700円(税別)　発売中



2人同時プレイが可能な3DタイプF1ゲームだ。基本に忠実だがマニアが作ったと思わせるところが随所にあるのだ。



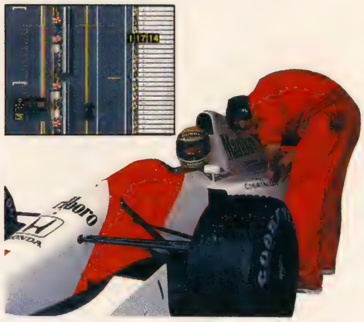
とっても難しい シケインをクリア





↑89年F１GPであのセナープロストの接触で一躍有名になったシケイン。現在は改修されて追い越しポイントとしてはさらに難易度がアップしたぞ

メカニックの見せ場 ピット作業

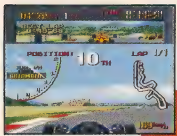


↑マシンセッティングやレース中のタイヤ交換で重要な働きをするメカニック。来年からタイヤ幅が狭くなるのでタイヤ交換はさらに重要となる

サーキットで本物の レースも観戦しよう

自動車は走る、曲る、止まるの３つの要素から成り立っている。そしてこの３つの要素を駆使して争われるのがモータースポーツであり、それぞれの要素を究極まで磨き上げたのがＦ１だ。パワーやトップスピードだけならインディ・カーやル・マンのほうが上かもしれないが、マシンのトータルバランスを考えるとやはりＦ１が頂点に立つ。Ｆ１の魅力はこんなところにあるのではないだろうか。これはゲームでも同じだと思う。３要素がしっかり作られているゲームはやはり魅力的だ。でもできればサーキットで、本物のレースを観戦してみてほしい。テレビやゲームにない感動がきっとそこにあるから。

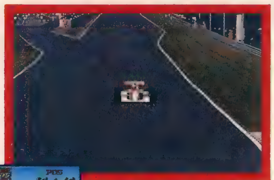
セナ 3周でリタイア そんなバカな…





↑セナ＋ホンダにとって最後の鈴鹿。鈴鹿スペシャルエンジンを用意してのぞんだのに、１万回に１回起るかどうかというバルブのトラブルで３周目Ｓ字を抜けたところでスローダウンしそのままリタイヤとなってしまった

鈴鹿のメインストレートは 勝敗を分ける追い抜きポイントだ！





↑鈴鹿のオーバーテイクポイントはなんといってもメインストレートから１コーナーへのつっこみ。ブレーキング競争は見ものなのだ

◆'92 8耐 in SUZUKA◆

ビデオシステム無念の リタイヤ



今年の鈴鹿８時間耐久ロードレースに参戦したビデオシステム。ゲームではＦ１だけどこちらはバイク。グットパフォーマンスをみせたけど惜しくもリタイヤ。



アイレム大健闘完走!!



バイクのロードレース参戦でおなじみのチーム・アイレム。今年の８耐ではプライベートながらみごと８時間走り抜き19位完走を果たしたのだ。リッパ。

スズカにナムコが



➡ナムコは鈴鹿サーキットのチェッカーフラッグが振られるおいしい場所に広告を出しているのだ

へべれけが鈴鹿を 走ったゾ



←Ｆ１のサポートレースＦ３で②サンソフトレイナード923がへべれけをつけて疾走したのだ

くにおくんも レースの狼に！





くにおくんのテクノスジャパンは昨年からテクノスジャパンレーシングチームを率いてＦ３に参戦中。ドライバーは高橋浩二。来年もがんばってほしいものだ。

RESULT

表には出てこないが、日本人ドライバーの鈴木亜久里は８位、片山右京は11位完走を果たした。

●F1

	ドライバー	チーム
1	R.パトレーゼ	ウィリアム・ルノー
2	G.ベルガー	マクラーレン・ホンダ
3	M.ブランドル	ベネトン・フォード
4	A.デ・チェザリス	ティレル・イルモア
5	J.アレジ	フェラーリ
6	C.フィッティパルディ	ミナルディ・ランボルギーニ

●F3

	ドライバー	チーム
1	T.クリステンセン	ALEXEL
2	檜井保孝	リーガル
3	R.リデル	TAKASU CLINIC
4	E.ビスコ	SUPER NOVA
5	高村一明	CABIN
6	本山 哲	BESTEX

中嶋悟監修・スーパーF1ヒーロー

バリエ SFC8,900円(税別) MD9,000円(税別) 12月発売



中嶋がアドバイスするおなじみのＦ１ゲームだ。あまりマニアックすぎないので誰でも楽しめる１本といえる。

アイルトン・セナ スーパーモナコGP II

セガ MD 7,800円(税別) 発売中



セナ設計コース付きでセナが各コースアドバイスを行う。タイヤのグリップ力は抜群。バックミラーの映像も特徴的だ。

F1サーカス '92

日本物産 PC 7,400円(税別) 12月下旬発売



ロータスをスポンサーとしている日物のＦ１ゲームだ。もちろんロータスマシンとドライバーに注目。全20コースも自慢。

鈴木亜久里のF-1スーパードライビング

ロジーク SFC 8,800円(税別)発売中



ＧＰモードの16戦にオプションの２コースを加えた30タイプのＦ１ゲームだ。全コースに亜久里のアドバイスが入る。

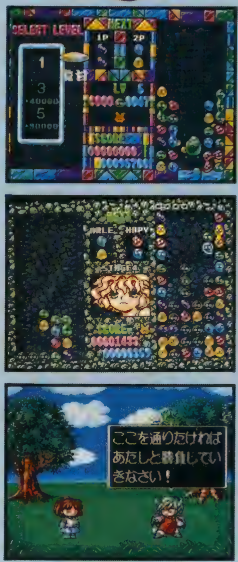


TAZ MANIA
タズ マニア
12月25日発売予定
価格未定
はらペこタズは
止まらないっ!
この世はすべて食べるもの!
何でも食べちゃう はらぺこタズが、
伝説のタマゴをめぐって大冒険。
The TAZMANIA name, character names and all related indicia are trademarks of Warner Bros., A Time Warner Entertainment company
© 1992 © 1992 SEGA
マジンサーガ
邪悪なる者が消えるまで、
荒野に戦塵が吹き荒れる。
アクションゲーム '93年2月発売予定 6,800円(予価)
横スクロール画面で繰り広げられる壮絶なる闘い。そして、巨大化したマジンガーZを操りバイオマシン・ビーストとの決戦…。人気コミック「マジンサーガ」の世界を忠実にゲーム化。さあ、マジンガーZを装着し、悪のヘル軍団を叩き潰せ。
© ダイナミック企画 原作/永井 豪 © 1992 SEGA
© SEGA
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

ぷよぷよ

12月11日発売予定　4,800円(予価)

熱いバトルが好きな人は、対戦ぷよぷよで勝負だ!!



同じ色のぷよぷよを縦横4つ以上ならべると、対戦相手におじゃまぷよぷよが送り込める白熱のバトルパズルゲームが、いよいよ登場。しかも、アミューズメントセンターにも同時に出現。エキサイティングな『ぷよぷよ族』の誕生だ。



ミョ〜な敵キャラ達もいい味出してるぞ。



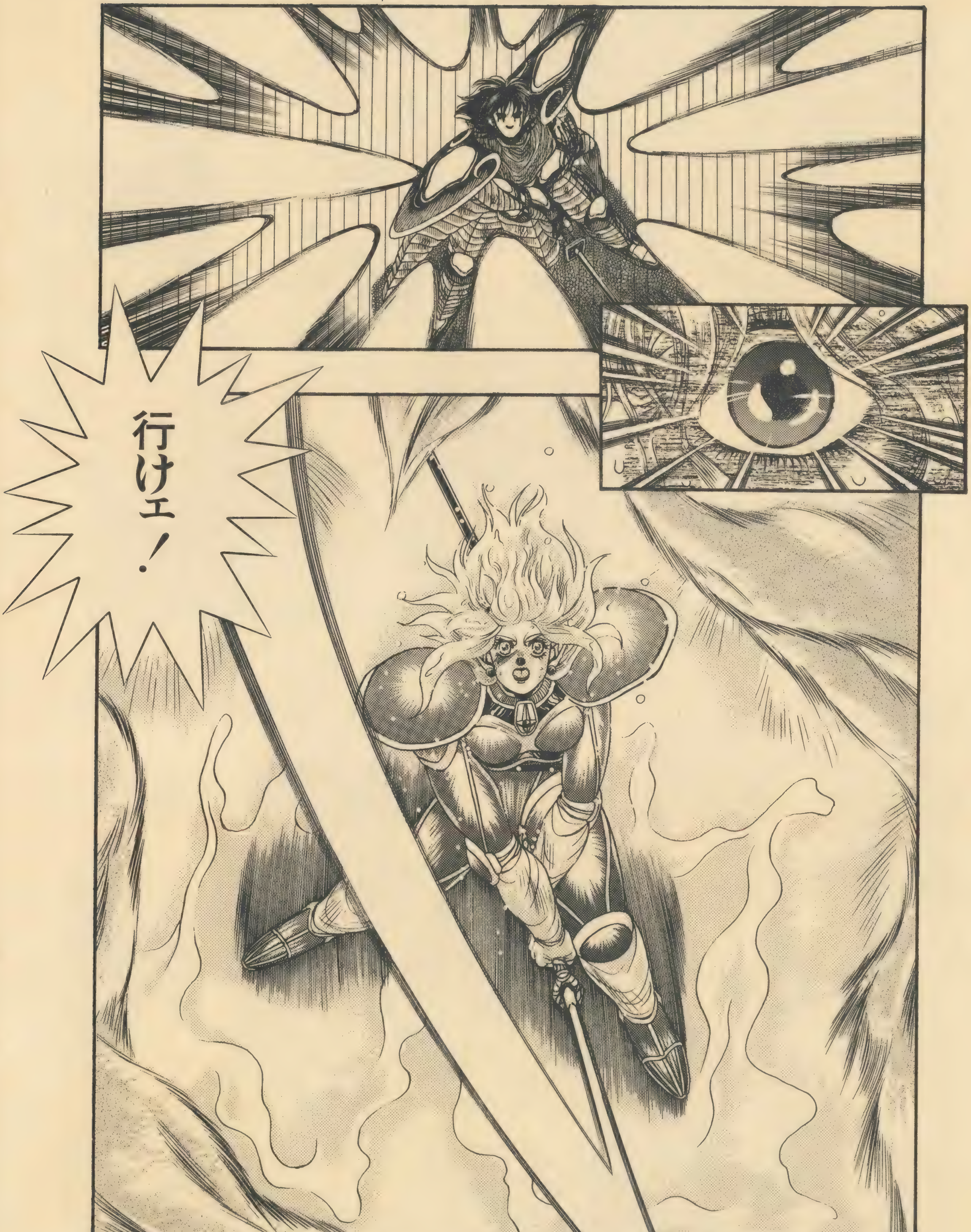




MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ

●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。


irem
こいつは、脳髄を刺激する
シューティングだ。
完全新作超ハードシューティング!新型ウエポン7種を含む20種類の攻撃方法、CDならではのサウンド&ビジュアルで臨場感はさらにアップ!マニアからビギナーまで、全てのシューターにささげる"熱い"一本だ。
12月18日発売!!
IMAGE FIGHT II
イメージファイト2
スーパーCD・ROM²用ソフト 価格7,700円(税別)
©1992 IREM CORP.
おもしろいゲームが
どんどんでるぞ
のがすな!シャッターチャンス!!
激写ボーイ
TM
PCエンジン用ソフト
好評発売中!! 価格7,000円(税別)
©1992 IREM CORP.
蒼天すでに没す!!
三国志 英雄列伝
(仮題)
スーパーCD・ROM²用ソフト
発売日未定 価格未定
©1992 IREM CORP.
テレホンサービス 札幌 011-685-9131
福岡 092-475-9400 東京 03-3823-5130
名古屋 052-323-0270 大阪 06-535-0651
アイレム株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9(岡本興産ビル)



次号（2月号1月4日発売）に続く!!

ウィザードリィ外伝第3部「復讐鬼の城」（中編）定価¥980（税込み）絶賛発売中!!

ウラ技オールディーズ

◆R－TYPE（アイレム）別モード技◆GBでよくぞここまでやってくれたというほど高い完成度のシューティングゲームだ。デモ画面の後スコア表示画面で左下＋Ⓐ＋Ⓑを押そう。スタートを押せば「お絵描きモード」に突入する。シューティングにグラフィックツールを付けるなんて面白いよね。

◆パチ夫くん2（ココナッツジャパン）玉増やし技◆今度PC版が発売されるパチンコゲームの第2作目。パチンコ好きにはたまんないよね。ゲーム中に玉がなくなるとツライこのゲーム。玉が0になった瞬間に途中で止めて台を離れると、持玉が9万9999発になるんだ。これだけあれば、どんな台でも余裕を持って攻略できるよね。





ウラ技オールディーズ

◆桃太郎伝説（ハドソン）最強パスワード技◆大好評のコミカルRPGだ。これって遊んでて本当に笑っちゃうよね。このゲームでは天の声を「ふ」と一字だけ入れて始めると45段の桃太郎で始まるんだ。最初は55歳だけど、しばらくすると0歳になる。術も全部覚えているのでとっても楽ちんだし、お金もいっぱいで楽々進めるのだ。



◆遊遊記（任天堂）勝手に名付け技◆ディスクシステムで大好評だったゲームで、今度カセットになって発売されるんだ。このゲーム最初に名前を付けるんだけど、いきなりスタートボタンを押すと、勝手に名前が付いてしまう。女の子は「ちゃお」で、さるには「ごくう」だ。自分が付けたのよりぴったりかも？



■鮫！鮫！鮫！（東亜プラン）2UPアイテム技■アーケードで根強い人気のあるハードシューティングゲームの移植版。このゲーム中に武器を最強にしてからパワーアップアイテムを3つ取り、その後ゼネラルポーターかヨネマルを破壊すると、2UPアイテムが出現するぞ。とてもハードなこのゲーム、残機は多い方がいいよね。

■雀偵物語（日本テレネット）透視技■美しいグラフィックが人気の麻雀ソフト。敵がなかなか強い後半に助かる技があるぞ。相手がパイを切る時にスタートボタンを連打しよう。こうすると相手のパイを透視できるぞ。これで打ち込みの危険がなくなって楽勝できそうだね。クリアするのも簡単になるぞ。



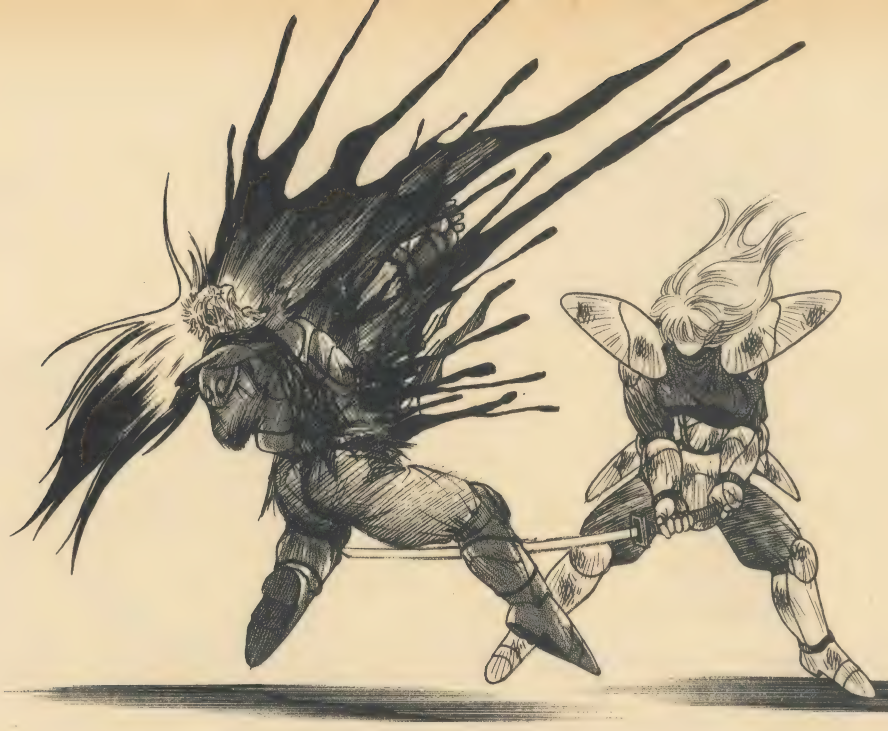


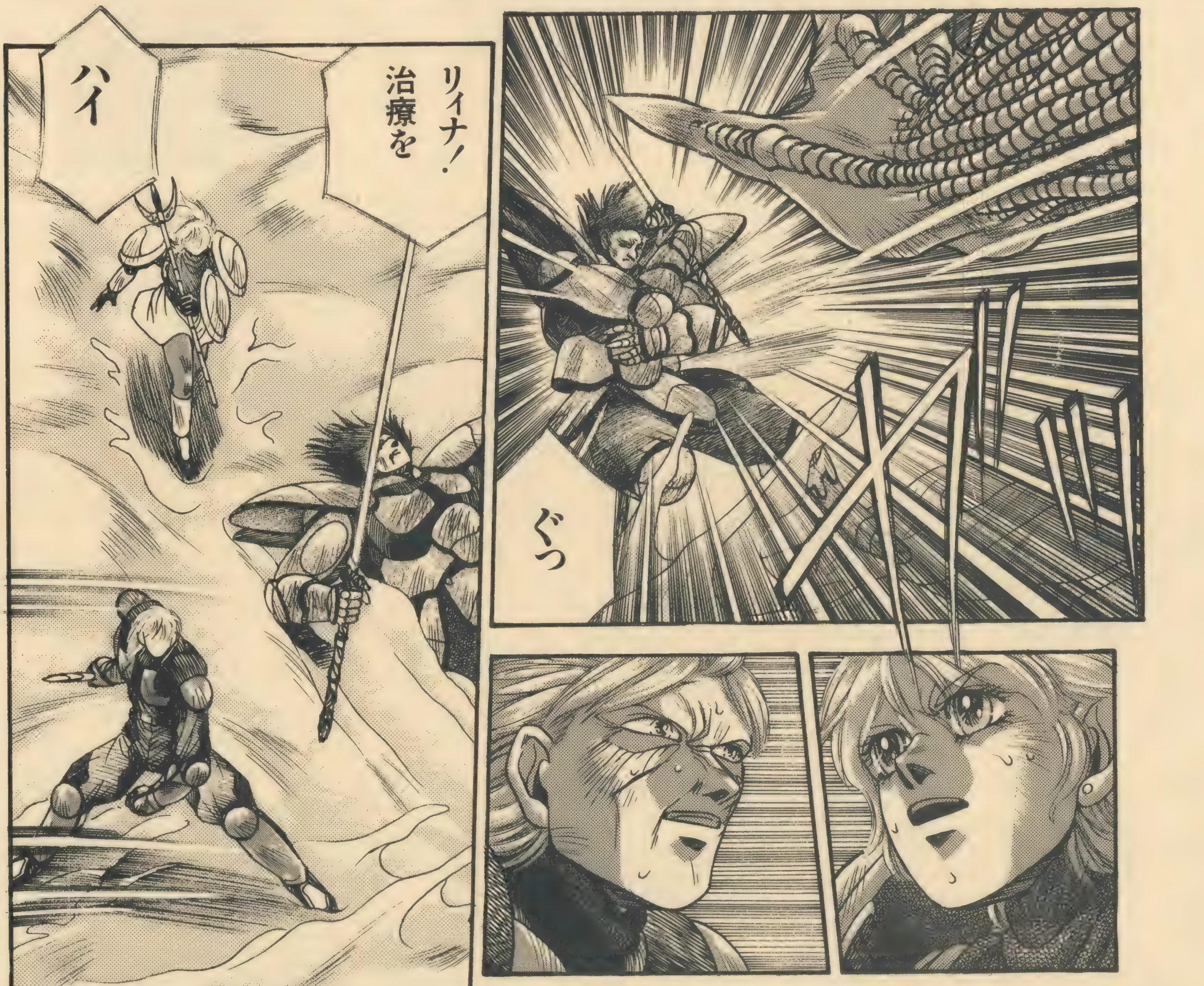
ウラ技オールディーズ

▲白熱プロ野球ガンバリーグ（EPICソニー）倍速モード技▲コミカルキャラにリアルなシステムで好評の野球ゲーム。このゲームモードセレクト画面で1Pを選び、チームセレクト画面でⒾコンのⓁとⓇを押しながらチーム、球場、オーダーを選ぶ。すると、すべての動きが速くなっている高速モードに突入するぞ。練習にはもってこいだよね。

●コズミック・ファンタジー（レーザーソフト）デバッグモード技●新発売の第3作目が大好評のRPGシリーズの第1弾。このゲームのデバッグモードが発見されたぞ。それはタイトル画面で㊤＋Ⅰ＋Ⅱ＋セレクトを押しながらランボタンを押そう。これでデバッグモードに突入だ。通常ゲームとは別の視点で楽しめそうだね。





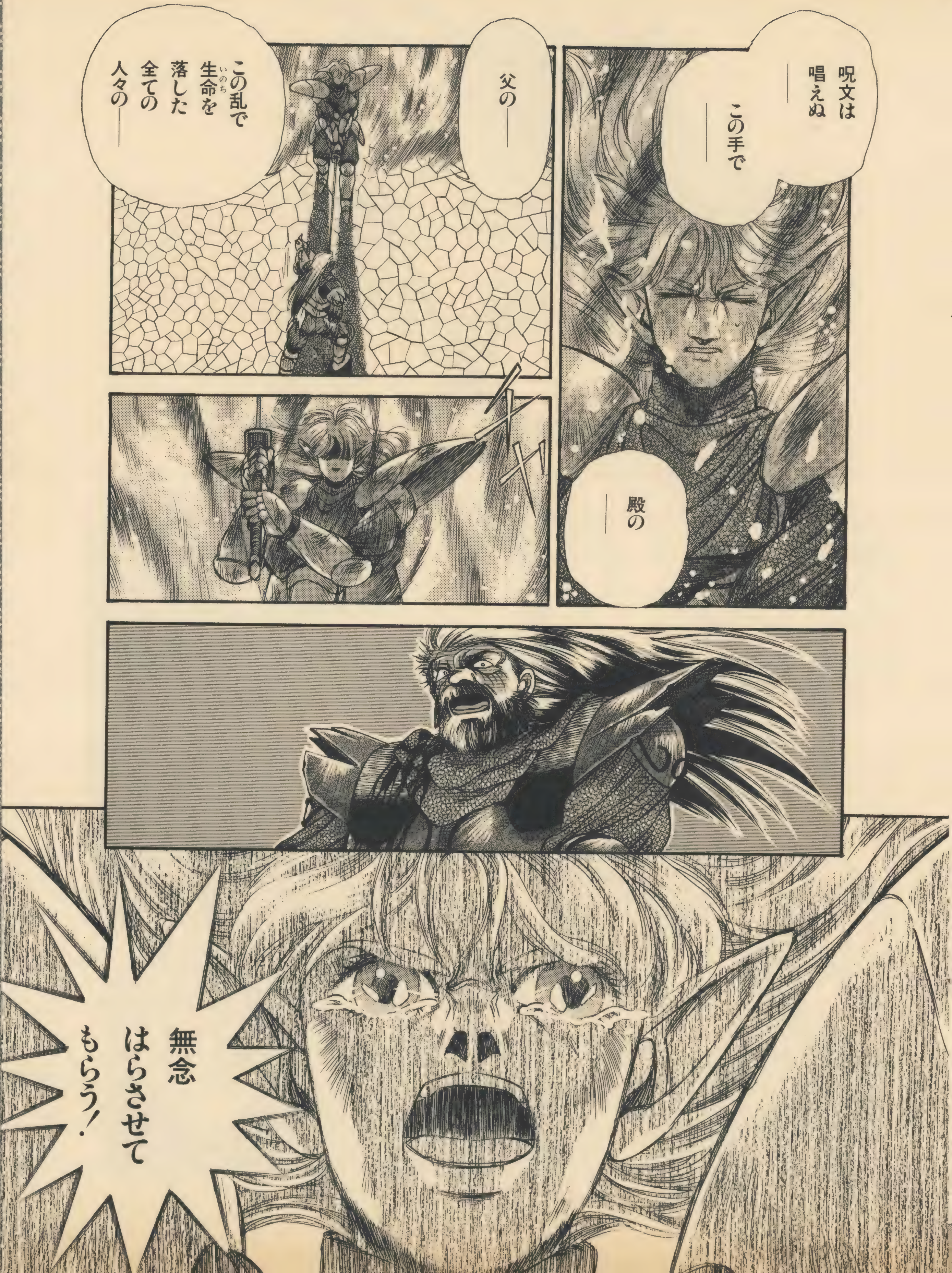


ウラ技 オールディーズ

●イメージファイト（アイレム）アーケードモード技●編集部でも大人気のシューティングゲーム。バックファイアにポッドなんか今でも新鮮に思えるシステムだよね。電源を入れて、画面に「ｉｒｅＭ」の文字が出てから①を押し続けているとタテ長のモードになるぞ。アーケードで熱くなった人にはうれしいウラ技だよね。

ウラ技オールディーズ

◆FFⅡ（スクウェア）かくし魔法屋技◆成長システムに熟練度を取り入れた人気RPGシリーズの2作目だ。このゲーム中、パンデモニウムに続く洞窟の中にある竜の一番下の段に横から入っていくとキャラが何かに当る。そこでⒶボタンを押そう。魔法屋が現れて強力な魔法を売ってくれるぞ。（東京都／えすかるご）





ウラ技オールディーズ

◆ファミスタ'87（ナムコ）かくれメッセージ技◆大好評を呼んだ野球ゲームのシリーズ第2弾。このゲームのプレイ感は最高で、今もシリーズが続いているよね。このゲームは、タイトル画面でスタート＋Ⓐまたは Ⓑを押すとスタッフメッセージが表示されるぞ。何て出てくるかな？　確かめながら新作を待つのもいいと思うよ。

◆ロックマン3（カプコン）スロー技◆カプコンの人気アクションゲームの第3作目。とても難易度の高いゲームだ。このゲーム、Ⅱコンの上を押しっぱなしにするとボスの動きがスローになるぞ。また、点滅ブロックが消えるのが遅くなるので考える時間ができるぞ。こういうウラ技って本当にありがたい技だと思っちゃうよね。





ウラ技オールディーズ

今月もやって来ました「ウラ技オールディーズ」のコーナーです。ところで、このコーナーの担当が10月号から変わったことに気付いてましたか? 新参入の藤村です。さて最近読者のハガキを見ると新ソフトのが来たりするんですよね。このコーナーはオールディーズなんでよろしく。古いゲームのウラ技まってるよ!

よだちん日記

★最近、自分が偽善者だということが分かった。というのも、『真・女神転生』をプレイしての事なのだが。今現在、主人公の性格はLAW—DARK。一応秩序を持って行動するらしいけど、その実は、欲しい物を購入するために、悪魔どもをたぶらかして、金品を貢がせていたり、女性系の悪魔には、高いお手当てを払って囲っていたりと、ただ単に欲望のままに行動しているのだ。俺って本当にLAWなのかな？ 楽しいけど。（←偽善者）





H・Sの期待の新刊本

★近未来の神戸を舞台にくり広げられる人間とスナッチャーの対決を描くサイバーパンクアドベンチャー『スナッチャー』の全てを明らかにする『スナッチャーのすべて』はJ-ICC出版局 HIPPON SUPER!編集部・編 内田聡・著 定価¥800（税込み）で好評発売中です。買ってちょ。


兄上と——同じ時を……
過した——かった
だけ なのだと——
今になって——
壊し過ぎね
かなりガタがきているわね
崩壊も間近か……



H・Sの期待の新刊本

★『ドラゴンクエストV』、『ファイナル・ファンタジーV』、『真・女神転生』に『エルファリア』。今、最も白熱している4大RPGを余すところなく完全紹介・攻略した、『増刊 RPG大全』は、JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部・編 12月11日発売予定で、¥580（予価）です。RPGファンなら、これは買いだ！ よろしく。

H・Sの期待の新刊本

★大好評発売中の『真・女神転生』。それは、自衛隊のクーデターから始まった……。東京都にあふれる全悪魔データを一挙公開‼『真・女神転生のすべて　悪魔復活編』は、成沢大輔・編　定価¥1000（税込み）で好評発売中です。





H・Sの期待の新刊本

★近未来の東京に起こる数々の出来事。その謎が今、明らかになる。発売以来殺倒している『真・女神転生』の謎を完全にカバーした『真・女神転生のすべて 徹底攻略編』は、成沢大輔・編 定価¥880（税込み）で大好評発売中です。

おハガキ・イラスト待ってます

★人気連載中の「風よ。龍に届いているか」をはじめ最近大忙しのベニー松山氏におたよりを出そうぜ。小説の感想やイラストなど何でも結構です。ベニー松山氏もはじけるポップなお手紙を待ってるのだ。あて先は＝〒102東京都千代田区麹町5—5—5　JICC出版局　HiPPON SUPER!編集部「ベニー松山に挑戦」係です。よろぴく。





おハガキ・イラスト待ってます

★『ストII』と『ぷよぷよ』をやらせたら編集部内で無敵の強さを誇る手塚一郎氏におたよりを出そう。イラストや格闘連合の感想など何でもOKです。返事を希望の方は「返事希望」と書けば必ず書いてくれますよ。ねえ手塚さん／ あて先＝〒102東京都千代田区麹町5－5－5 JICC出版局 HIPPON SUPER／編集部「手塚一郎に挑戦」係です。

おハガキ・イラスト待ってます

★大好評の単行本に大好評の連載を抱え大忙しの石垣環さんにはげましのおたよりを出そう。感想やイラスト、似顔絵なんかも大歓迎です。応援おたよりを待っているぞ。あて先＝〒102東京都千代田区麹町5―5―5 JICC出版局 HIPPON SUPER／編集部「石垣環さんがんばれ」係です。





スタッフ募集のお知らせ

◎HiPPON SUPER!編集部では只今、スタッフを募集しています。ゲームやファンタジーコミックに興味のある活発な君達、大歓迎です。履歴書に、写真を添付のうえ、〒102東京都千代田区麹町5-5-5 JICC出版局 HiPPON SUPER!編集部「スタッフ募集」係までお送りください。編集・ライター経験のある方優遇しますが、未経験者でももちろんOK! 勤務時間は応相談。ただし、東京在住、18歳以上の方に限ります。

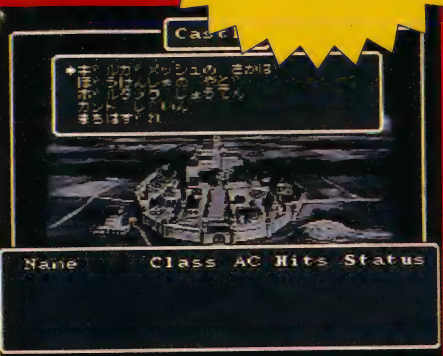
ウィザードリィ外伝第3部「復讐鬼の城」(中編) 絶賛発売中!



HIPPON SUPER！1月号増刊

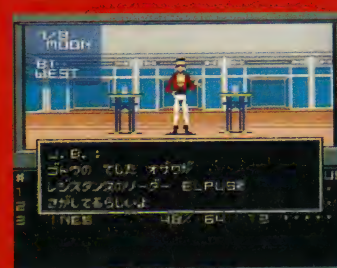
新春4大傑作RPG 大特集号

12月11日発売!! 定価580円(税込)



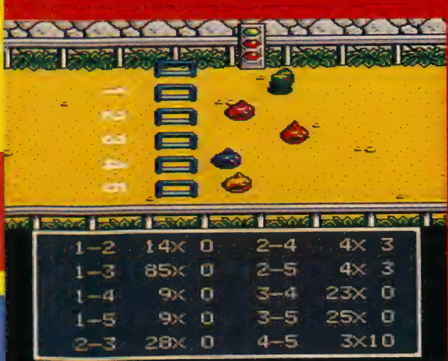














この秋から冬にかけて発売のＴＶゲームソフトの中でも、4大傑作RPGとして注目をあつめている作品を、完全データ、マップ付きで大攻略！
ゲームファンなら絶対必要な永久保存版です。

ファイナルファンタジーV

真・女神転生

ウィザードリィV

ドラゴンクエストV

★その他、新春発売の新作RPG情報を満載！

JICC ジック 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 TEL.03-3234-4621

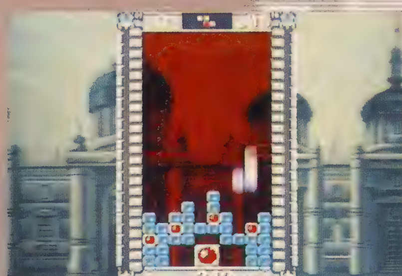
SUPER TETRIS

+BOMBLISS

すべてを超越！ゲームソフトの歴

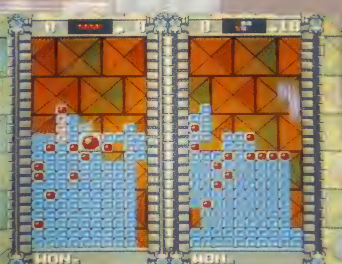


早い！早い！
ぶっちぎりの早さ！
ブロック落下速度が
史上最速だ！

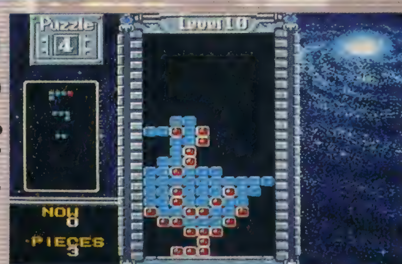


美しいグラフィックと
迫力のステレオサウンドで
ハマリ度倍増！

テトリス対戦に加え、
ボンブリス対戦モードが
初登場！
でかボム大爆発で一気に
ブロックを送り込め！



なんと150題の
ボンブリスパズルモード。
全面クリアーめざして
ガンバレ！



SUPER Famicom®
スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

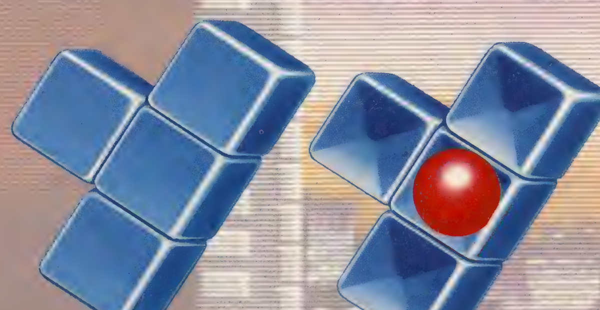
スーパーテトリス2+ボンブリス

RIS2
MBLISS

史に新たな1ページが加わる。



おなじみテトリスは
3種類。
ブロックが下から
攻めてくるタイプだって
あるんだ!



スーパーファミコンは任天堂の商標です。

価格 8,500円(税別)
(8メガカートリッジバッテリーバックアップ付)

12月18日発売!!

12月18日よりTVCMオンエア!

ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビル ANNEX 4F
TEL.045(472)5815　FAX.045(472)7763

'93年～'95年の間に、日本の半分が水没するというデンジャラスな噂があるそうな。まあ、たまに埋没するのもよかろう。とりあえず我々のすべきことはハガキ集計である。そう!! 次号はいよいよ大会終了、優勝者決定なのだ!! 投稿野郎共全速前進せよ!! ファイア!!!

BUG BOY CLUB 《(ステレオ)》

★第四回天下一ギャグ大会★其之五

眠れない夜

ああ気になる気になる

どーしたらイイの?

みんな・5ポイント



今月のクリティカルヒット 10ポイント

バスのブザーを全部同時に押すとバスが大爆発するという話を最近聞いた。本当だろうか…。

☗北海道・DASH・翔・LV④／㊐なんと自爆装置か!? 真相を究明せよ!!

●買った卵に明日の日付がついていた。なぜだろう…1年前のだろうか…それとも未来から来たのだろうか…。

秋田県・BURUPON・LV③

㊐吸収されるのがイヤだったら、ただちにスクランブルせよ。ケチャップも忘れるな。

●手紙の初めに「前略」と書いていることがあるが、一体どんなことを略しているのだろう?

愛媛県・兵頭功也・LV④

㊐おそらく『ズワイガニの調理方』か『鈴木亜久里の似顔絵の描き方』であろう。まじめに書くとそれだけで400字詰め原稿用紙7万枚という大作になってしまうので省略するのだ。

●『大戦略』とは何の略だ?

青森県・空所・LV③

㊐字のとーりである。すなわち「大五郎くん、戦慄のコロッケパン略奪計画始動!」。大五郎君が何者なのかは『アウターワールド』をノーミスクリアした者にもわからぬ。すべては謎。

●戦略兵器は何を省略した兵器なのか。 山口県・MONO・LV①

㊐そっちは「名人戦に乱入した恐るべき侵略者の水兵養成泡立て器」であるな。別に兵器のことではないぞ。

●"徹底攻略"ってのはどこらへんを省略して… 福島県・カV・LV①

㊐省略シリーズはそのへんでやめい。

●『ドラゴンクエスト』はドラクエと呼ぶけれど、『ドラゴンボール』はどうしてドラボーと言わないのだろう。

静岡県・夢狩ノ・LV④

㊐ドラボーでは『ドラぼっちゃん』と間違えてしまうからである。うむ。

●力石徹はなぜ悩ましげな目なんだろう。ひょっとしてジョーのこと…。

島根県・3速ベルモント・LV①

㊐なかなかスルドい着眼点。だがヤツの狙いは丹下段平である。ラヴユーおっちゃん。ウォンチューなのだ。

●デカビタキャンディーの裏にビタ子ちゃんを発見! でもとなりの女の子はだれなのだろうな。

埼玉県・レッド近藤・LV①

㊐アレはすっぴんのビタ子さんだというのが定説。つまりビタミンギャルの変身前と変身後というところか。デカビタ道は深いのである。グー。

●貯金はあるけど借金もあるのと、借金はないけど貯金もないのでは、どっちがビンボーか?

静岡県・おりおフィアット・LV④

㊐「俺ってなんてビンボー」と思ったときはじめて人はビンボーになるのだ。おお、深い言葉。自分に拍手。

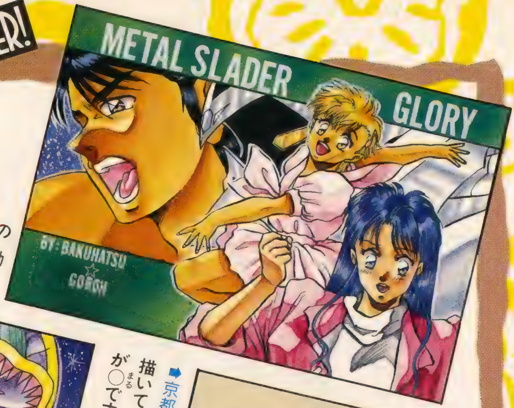


賞品について ㋪大会の優勝者にはSFC本体、2～5位に入賞した人には欲しいソフトを1本プレゼントだ!! みんな今からソフトを決めておけ!!

BBギャラリー

♨ゲームがらみのイラストならナンでもOK♥

みんな・3ポイント



➡東京都・ばくはつ五郎・LV②／㋟影へのこだわりがハンパじゃありませんの！ 躍動感あふれるイラストですのね。ステキ〜♥



➡東京都・くりねずあいり・LV③／㋟くりねずさんの描く女のコは、瞳がとてもあったかそうですの。『バニラ〜』は私もお気に入りですの。



➡茨城県・三浦明子・LV①／㋟背景まで丁寧に仕上がってますのね。『レナス』は音楽がすごくいいと思いますの♥ 要チェックですのよ。



➡京都府・岩崎プル・LV①／㋟ハイラルまで描いてくれましたの。すばしっこそうなリンクが○（まる）ですの。続編はいつごろでしょうか〜？



➡富山県・後野ミルフ・LV①／㋟わぁ、中世ヨーロッパの版画かなにかみたい〜！ 巫女のカイの神聖なイメージが伝わってきますの。



➡千葉県・須王貴久・LV①／㋟ゲーム中の一場面てカンジがグーですの！ ライルのイラストが急増中で、とってもウレシイですの〜♥



➡北海道・清水ワタ子・LV②／㋟毎号激戦の『餓狼』ネタ。今月はこれで決まりですの♥ 丈のつぶらな目とうつろな口が言うことなし〜！

★イラストは封筒入り可。ゲーム名かキャラ名を明記して下さいの。コメントはハガキのおもてにお願いしますの〜。古いゲームもOKですのよ。

スーパー二行おたより

+3

『アウターワールド』でオリに入れられた時の叫び声は「邪魔した」ですか。（山形県・日雀・LV①）←㋪噂のぽりご〜んADGであるな。正解は「山下」である。すなわち一緒にオリに入っている粘土人の名が「山下君」。彼の脱出時のセリフは「お前ズルいもぉん」説が有力だ。

誰も知らない新作情報 ZOKU物くん

桜の独断でまたまたポイントUP!!

みんな 7 ポイント

緊急ZOKU報!!

▶業界初!! **買わなくていい!!**

▶買ってきても **プレーしなくていい!!**

楽でいいと評判のウォーリー第2弾

「ウォーリーを探すな」

何のために発売するのかは永遠の謎。

⬆兵庫県・色須魅亜・LV④／㋪探すなと言われると探したくなる！ でも探したとたんにGAME OVER！ きっつぅ〜!! ㋚人間心理をついた難易度ってワケね。

●くにおくんシリーズ最新作『熱血高校 漫画研究会』今月下旬発売予定!!

広島県・ばくぜん・LV③

●新エキサイティングシリーズ第2弾『エキサイティング島流し』、現代版『エキサイティング単身赴任』同時発売!!

茨城県・カカキッシ・LV③

●審判（COM）の判定にいちゃもんをつけると勝手に試合終了!! 〝退場システム〟が画期的な、金田正一監修『起理実理球』バ○プより発売。

福岡県・ミンウつんら・LV④

●ノンフィクション!! 政治ドキュメント『議員のために金は舞う』

宮崎県・ぷうかJターボ・LV③

●『19〜』シリーズ最新作は鎌倉幕府を作るSLG『1192（いいくに）』、来秋発売予定!! ちなみに次回作『794』、そのまた次回作『710』も開発順調!!

兵庫県・色須魅亜・LV④

★次号は新作スケジュール発表っスよ!!

（注）このブロックはフィクションです。実在の人物・団体・ゲームなどにはいっさい関係ありませんが、ちょっとはあるかもしれません。ちょっとね。

つい言っちゃいがちな間違った言い回し ➡ 最終回

100%ぐらい （山梨県・2の6・LV①）←㋪100なら断言しろ!!ってトコだな！ ㋟「100%近く」とか「ほぼ100%」が自然ですの〜。㋚なンか最後は微妙なネタねェ。3P（ポイント）進呈よ。

ハイパー二行おたより+3

ウチの学校のエレベーターは、降りるときになって初めて「定員オーバー」のブザーが鳴るのです。ちょっとスリリング…（北海道・ゆーきゃん・LV④）←白むう、学校にエレベーターがあるのか。ということは92階建てくらいのビルなのであろうな。太陽さんさん

こんなことしちゃうのってオレだけか!?　ふとした衝動

最優秀賞・8ポイント　通常衝動・4ポイント

最優秀賞



↑滋賀県・的場つかさ・LV②／な次の曲が始まったときに、あまりの音の大きさにおどろいてしまうんですの。

●ドキュメンタリー番組などで、証言している外人を見ると、つい「本当に俺は見たんだ。東の山から、不思議な物体が光を点滅させながらこっちに向かってくるのを！」などと通訳してしまうのは私だけですか？　東京都・ばくはつ五郎・LV③
な農園のおじさんが証言すると、日本語訳もちゃんとなまっていてとってもおもしろいんですの。

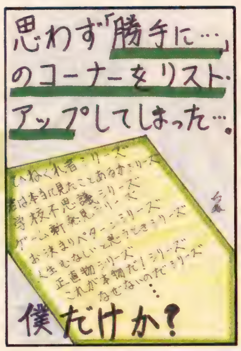
●ピアノを弾いているときに「急にフタが倒れてきて、指がつぶされたりしませんように……」と、いつでも祈っているのは、おいらだけじゃないよね。　滋賀県・大聖リース・LV③

●カップメンのふたを見ると、カバンにはりつけてステッカーがわりにするのは俺だけ？　栃木県・アルベルトⅢ世・LV①
白ペヤングとかUFOのふたは、ステッカーよりもバッチにするのがベストである。

●「ヒョウがふってきた」と言われると、「ヒョーッ」と言いたくなるバルログな奴は私だけかな？　埼玉県・召喚士あゆみ・LV①
桜ヒロミも本田のまねして笑う、ストⅡばかなのよねえ。ヒはっはっはっ！　白タイガーアパカァ〜。

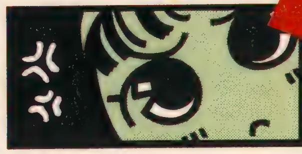


↑千葉県・いしかわ・LV①



↑千葉県・毛利礼智・LV③

The・怒気メント！　怒りの最前線　みんな5ポイント



●あと３時間で１日がおわるってときに「朝刊が入ってないんですけど……」なんて電話をかけてくるな!!（住み込み新聞配達員より）　宮崎県・ぷうかJターボ・LV③

●やいフランス語のN先生／「みんなもフランス語を日常生活で使えるように、トライしてみて下さい」だと？　てめえはさっそく英語を使っとるやんけ!!　東京都・べんてんピエロ・LV④

●５年のとき、「君は２年生？」と聞いてきたばばあ!!　今度会ったらただではすまさん!!　大阪府・武田の信玄・LV②
白男は若く見られると怒り、女は喜ぶ。これも男と女の謎であるな。

●「ちくしょう／　阪神が優勝できなかったぞ!!」というハガキ、何枚きてますか？　鹿児島県・砂かけさあちゃん・LV③
○阪神…。全部燃やしたわ／

●こらパチンコ屋／　ヤクルトをサービスするくらいなら出玉をサービスしろ!!　東京都・KIRYU・LV③

うちの学校は進学校ではなくて受験校だと言われている

↑宮城県・気体定数誕生日・LV④／桜進学できず、受験するだけで終わってしまうわけ？　な投稿も勉強もがんばってほしいですの。

それ行け！ゴロゴロジージー　人間とはかくあるべし

みんな４ポイント

白今度からみんな４ポイントに変更になっておる。絵ネタも大歓迎／　今までどおり文字ネタもオーケー。ふたつとも送ってもよい。

●翌朝早く起きなくてはいけないとき／
1．目覚ましをセットする。
2．家族に起こしてもらう。
3．寝ない。
東京都・KIRYU・LV③
桜まるで白鳥みたいね。あいつはゴミすての前日は会社に泊っていくのよ。ばかよねえ。な会社の始まりが11時で、ゴミすては10時までだからですの。

●授業中、睡魔に襲われたとき／
1．耐える／
2．寝る／
3．寝小便しないようにトイレに行く／
北海道・DASH・翔・LV④

●友達が困っているとき／
1．話だけでも聞いてあげる。
2．何とかしてあげる。
3．いっしょに困ってあげる。
東京都・KIRYU・LV③

レッド白鳥　今は朝の４時。こんな時間に起きているのはおバカだけであろう。仕事はピクリとも終わってないが、人間目覚しヒローミィがいるので寝ちゃっても大丈夫である。これで桜が事故にでもあえば、ベリーグゥである。グゥグゥ。

あおりでインパクト

一発ギャグの真剣勝負!!

最優秀賞・8ポイント、会心の一撃賞・6ポイント、通常あおり・4ポイントにそれぞれポイントアップ／このチャンスに、どんどんメートルの上がったハガキをおくってくれい／

最優秀賞

ゴン太くん 地方営業中に失踪!?

↑愛知県・掘田ゆふいちろふ・LV⑤／㊐ノッポさんのことが嫌いになったのか？ 記憶喪失になって、世界を旅しているのかもしれぬ。

会心の一撃賞

ヒグチ薬局 すでに1327店を越えていることが判明!!

↑兵庫県・トリプル役満・LV③／㊔実際にはいったい何店ぐらいあるのかしら？ ㊐本当に越えてるかも

来年より 三分クッキング 三分二十秒に拡大

↑東京都・べんてんピエロ・LV④

「お笑いマンガ道場」に道場破り乱入!!

↑東京都・KIRYU・LV③

「ごきげんよう」のサイコロ 百面体に変更!!

↑兵庫県・色須魅亜・LV④

ウルトラ一行おたより +3

ポンキッキのムックはなんか恐い。（東京都・べんてんピエロ・LV⑤）↑㊐まるで赤いダスキンであるな。子供に夢と希望を与えるはずの番組に、あのようなものが出てかまわぬのか？ ムックにうなされたことのある幼児が、全国に600万人はいるとみた。

カン違いだよ全員集合!

おお! ワタシは間違っていた!!

みんな6ポイント

●ミトコンドリアはドリアの一種かと思っていた。
東京都・べんてんピエロ・LV④

●俺はこの前まで「八百長」とは、八百屋で一番えらいひとのことだと思っていた。
広島県・ばくぜん・LV③

●「臼」を誤字だと思っていた。 兵庫県・色須魅亜・LV④

●東スポに書かれていることは全て真実だと思っていた…。遠い昔の話です。
群馬県・元祖こぶ平道場・LV③

㊐全部本当の話だったら、世の中がすごく面白いよな！

『レーザーカラオケ』は、歌が下手だとレーザーが出るカラオケだと思っていた。



↑埼玉県・大沢洋介・LV5



「ウルトラマン」に出てくる科学特捜隊は…

怪獣をおこらせ冷静さを欠かしてウルトラマンを助けるために存在するのだと思っていた。

↑北海道・DASH・翔・LV④／㊐おっ／ ウルトラマン研究序説新論だ!! 肉体的ダメージを与えるのではなく、精神面を攻撃するのか〜。科学特捜隊の名にふさわしい頭脳プレーだぜい／



半魚ヒロミ

今は朝の6時。白鳥お兄は寝袋にくるまって気持よさそうに寝てる…。8時になったら起こせと言ってたけど、そのままにしておこう。お兄はまだ仕事が終わってないはず。どうするのか今からとってもたのしみだぜっ!!

BUG BOY CLUB SUPER!

ワンダー二行おたより +3

まりもを送るので年賀状カモンプリーズギブミー。桜さんの香りつきがベスト。（北海道・氷華麗天・LV①）↑㊥まりも！ まりも！
㊔そーねエ。じゃ、『PC電人』のオープニングとコンティニューの歌を歌ってテープに吹き込んで送んなさい。それから考えるわ。㊥まりも〜。

投稿野郎の無法地帯♪

勝手にしおハガキ

みんな・3ポイント

✱"歯に安心！ ウーロン茶抽出物入りガム"には、ウーロン茶の**骨髄液**が入ってるのだと友人Qが言っていた。

い、いやだあぁ!!

↑三重県・トランクスZ・LV①／㊔骨髄液って注射器で抜くのかしら、やっぱり？ ㊀許可なくウーロン茶を捕獲することは禁じられているのだが。㊥かわいそうですの〜。㊎ウーロン茶って動物か!?

●よくいるやつシリーズ→プールを見ると「マジン、ゴー!!」と叫ぶやつ
東京都・べんてんピエロ・LV⑤

●あなたこそ勇者です！ → 水泳の息つぎをすべて鼻で行う者。
静岡県・夢狩！・LV④

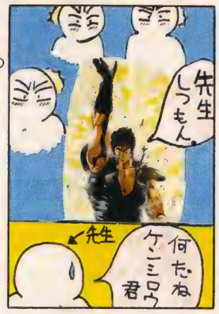
●迷言シリーズ→某塾にて。 先生「2乗は？」M「平方」、先生「なら、3乗は？」M「ヘイヘイホー」。実話です。
秋田県・BURUPON・LV④

●ザンギエフとサンホイルは似ている。東京都・ばくはつ五郎・LV③

●ロボコップと馬場チョップも何となく似ている。
兵庫県・トリプル役満・LV③

●怖いもの→身体測定の時の女子。
島根県・神秘のひも・LV①
㊔そう、体重計の…㊎お姉54kgって本当か？ ㊔なっ…！ ㊀㊥しーん…。

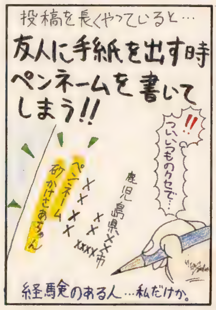
※前号の"文字の下のイラスト"（地紋って呼ぶんですのよ）の反響が良かったんですの〜。希望者はどんどん応募してくださいの〜！



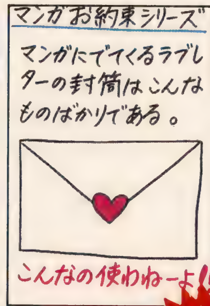
←石川県・うしとら・LV①



←京都府・村正宗・LV②



←鹿児島県・砂かけさあちゃん・LV③



←東京都・べんてんピエロ・LV⑤

今月のドレイン君

〜3ポイント

●ピエール（リカの父）を脱がしてみた。リカちゃんと変わらなかった。子供の夢を奪わないでほしいと思う
石川県・双子のマロール・LV－①
㊀では、つくモノがついて、生えるモノが生えていれば子供が喜ぶとでも言うのか？ ロストせいっ!!

ワープロ変換シリーズ

ワード教授の逆襲

みんな・3ポイント

✱「タイムボカン」を変換

タイム母艦

↑東京都・井沢商店本店でござい・LV①／㊀タツノコアニメの集大成・本格戦場ロマン合体変形粉砕空母伝説ここに極まる!! 主役はG（グレゴリー）・ペックで決まりだ。

●「見猿言わ猿聞か猿」を変換→「見猿岩猿気化猿」
兵庫県・色須魅亜・LV⑤
㊀夜ごと水蒸気に変化し、ふもとのスペースシャトル発着場を襲撃する謎の猿トリオ。それが奴ら。

●「ゆで卵」を変換→「茹（ゆ）でた孫」
滋賀県・大聖リース・LV③
㊔獅子は我が子をゆでて… ㊥ゆでませんのっ!!

●タイガーマスクを変換→タイガーます区
埼玉県・香味豊潤・LV①
㊀あて先はこちら。東京都タイガーます区猿山2-5-10トラトラコーポわんだほー405号室。うむ!!

●「ぶちのめす！」を変換→「斑（ぶち）の雌（メス）！」
群馬県・喜丸・LV①
㊎斑の雌ぞ！ ㊔本当だ、かわいー♥ ㊎だから〜。

●「てやんでい」を変換→「手病んでい」
東京都・くりねずあいり・LV④
㊥強がってないで病院に行った方がいいですの〜。
㊀ふ。江戸っ子は何も気にせぬ。気にせぬのだ。

桜ののっとりスペース

ヤクルト（リーグ）優勝おめでとう

㊔たくさんのおめでとうコール、どうもありがとう♥ ポイントはあげられないけど、お便りをくれた中から抽選で、以下の3名様にスワローズグッズ（アタシが神宮球場で愛用してたモノよ）をプレゼントするわね。青森県・男だ荒木！さん、富山県・陽炎丸君、大分県・シドRS－Ⅲ君、おめでとう。年内にお届けするからお楽しみにね！ さて、遅くなりましたけど選手の皆さん本当にご苦労様でし…㊎まぐれだろー？ ㊔おだまりビシバシ!!



↑石川県・瞳太川・LV①
㊔3P進呈よ♥

ななこ&桜

㊥今朝はとてもバイオれんすでしたの。〆切り日なのでいつもより40分も早く出社した桜ちゃん。机の上に純白の原稿を見つけるやいなや、床に横たわる白鳥さんをどつき回して廊下に放り出したんですの。㊔次は殺すわ。

「勝手におハガキ」から独立だ!!

『勝手に』は、ちまちましたコーナーが多すぎるぞー!!　という御意見が殺到!! それなら、と中でも人気の高いコーナーをブロックとして独立しちゃったぜい!!　下のガイドをよく読んで、今まで以上にバカバカしいネタを頼むぞ!!

スクールウォーッス～学校摩訶不思議伝～



→秋田県・バブイルのとう・LV①

★学校に関することで、キミが発見したヘンな事やモノを報告してくれ!! 「こんなことをする先生がいるぜ!」、「俺はこの先生にこんなアダ名をつけた!」など先生ネタに始まって、クラスやクラブ、行事や校舎、はたまた通学路なんかも目を向ければネタの宝庫!!　男子校、女子校ならではの光景ってのも歓迎だ!!　そして、すでに社会人のキミは今の学生を見て、ふと「俺もあのころはあんな事をしてたのか…」と気づいたことを書いてほしい!!　ムリにギャグにしないで、感じたことをありのままレポートすればOKなんだな!!　文字ネタ、イラスト、写真と何でもアリ!!　ヨロシク～!!

オトナの風景 ボクらの観察日記

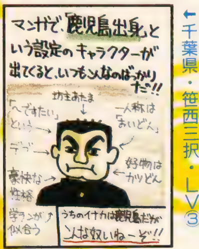
1円玉を鼻の穴につっこんで、病院に運ばれたうちのオヤジ。

↑東京都・くりねずあいり・LV④

★キミの身のまわりにいるオトナたちを観察しその行動をレポートしよう!!　"オトナ"の基準は自分より年上であること!!　だから、例えば小学5年生のキミは6年生以上のすべての人を対象にしていいんだぜ!!　さすがオトナ!と感心しちゃうコトから、こうすれば俺もオトナの仲間入りだよねなど、いろんなパターンで報告してくれ!!　「俺はもうオトナだぜ!」ってキミは、「俺ってオトナだな～」としみじみ思う時を告白しよう!!　さぁ、観察を開始しようぜ～!!

県外魔境 おまえら誤解すんなよ!!

★自分の住んでいる県、またはそれ以外の県に対するヘンな思い込みってあるよな!!　「え?　○○県て△△じゃなかったの?」なんていう標準的なボケ、「違う!　○○県が△△だというのは、まったくの誤解なんだ!」という弁護、そして「○○県にはこんなものがあります。イカすでしょ?」という紹介etc.　地域密着郷土愛全開ブロックがこれだ!!　都道府県に限らず、区町村などの小さな単位でもOKだぜ!!　写真や切り貼りも大歓迎!! 旅行のパンフレットなんかにも、意外なネタがあるかもな～!? 以上、ブロックの例題に使わせてもらった3人には2ポイントずつ進呈!!



←千葉県・笹西三択・LV③

どっちも12月20日必着

たのむ! グッドイヤーになってくれ! 県鳥コンクール

'93年はトリ年だ!!

㊤来年の干支にちなんで企画しちゃいましたの～。おハガキに、自分の住んでいる都道府県のシンボル鳥を調べてその絵を描いてくださいの。ギャグにしてもシリアスで迫ってもOKですの。1枚に1羽ですのよ。応募者全員に特製年賀状をお届けしますの。

いよいよ勝負!! 受験生ファイア!!

みんなでエールを送ろう

㊤来年も多くの受験生をかかえるBBS/。諸君、試験勉強やテストの合間をぬって本当によく投稿してくれた!!　感服するぜ!! そこで受験生からは「受験だ!やったるで」コール、その他からは「がんばってね!」コールを募集!!　3月号に載せちゃうぞ～!!

休息の部屋

レベルUP表	レベル1	1ポイント	レベル4	30ポイント
	レベル2	5ポイント	レベル5	50ポイント
	レベル3	10ポイント	レベル6	60ポイント

ラストスパートせよ!!

㊤さぁ～、大沢・堀田の首位争いにべんてんピエロ・色須魅亜の両君が待ったをかけるぞ!!
㊥逆転可能の射程距離に入ったわね。後を追うこの2人のイキオイは拍手モノよ。これは最後までわからなくなってきたわ～!!　ナイスファイト!
㊥うむ。しかし私は8、10、11位の夢狩、くりねず、ゆーきゃんの3人娘に注目しておる。文字とイラストの両刀使いは、このようなもつれた勝負に強いのだ。上位の者は気が抜けぬぞ。ふむ～ん。
㊧来月はいったいどんな順位になっているんでしょうか～?　おハガキを選ぶ私たちもドキドキの連続ですの!　いよいよ決着の時がきますの～!

ランキング表

1位	大沢洋介	70ポイント
2位	堀田ゆふいちろふ	68ポイント
3位	べんてんピエロ	56ポイント
4位	色須魅亜	52ポイント
5位	DASH・翔	48ポイント
6位	兵頭功也	47ポイント
7位	ミンウつんう	39ポイント
8位	夢狩!	38ポイント
9位	おりおフィアット	32ポイント

(以下略)

投稿するは我にあり

BBS!に投稿するさいのお約束は以下のとおりである。①住所・氏名を明記するべし→本名を書き忘れてはならぬぞ!!　②PN(ペンネーム)は10文字以内で→途中で変更してはならぬ!!　③ハガキで投稿すべし→「BBギャラリー」だけは封筒入り可!!　しっかり守って健全なる投稿野郎の道を歩もうぞな。

あて先は

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER!」
BBS!「○○○」の係(○○○は各ブロック名)

お知らせですの

㊧今回は『1ドットの日常』がお休みですの。次号で天下一ギャグ大会も最終回ですから、皆さん力の入ったおハガキをお願いしますの。ファイトですの。

いっしょにページを作ろう!!
投稿だけじゃなく、ページ作りにも参加したい!!　何だってやってやるぜ!!　というパワフルなヤングマンを募集中よ!　興味のある人はBBS!『俺はやる!』係までおハガキ出してねん♥

友の会

とうとう名実ともにマスターズクラブとなりました。プレイし終わった読者のみんな＝マスターズがコーナーを乗っ取ったよん。ああなんとめでたいのでしょう。

頭からケツまでマスターズレポート!!

クリアしたぞ！

〈その１〉

だーっ！　Ｖを９月30日14：47にクリア（学校は午前中だったのだ）。全部で35時間くらいだ。レベルが主人公が40、ビアンカ33、男の子が39、女の子が38ってところ。５回くらいボスにやられまくった。まだ解いてない人へアドバイス。エルフの飲み薬をたくさん持っていくべし。装備品以外これと世界樹の葉だけで充分。エンディングは…言わない！　とにかくいいぞ。

No.0619　東京都・Ｉ♥ルビス

♡あとⅢからおなじみ例の石とか、なんとかの杖とか、回復アイテムを持っていくと便利だよなっ。　（飯田）

〈その２〉

すっごいよかったよぉぉ。なにがよかったってとくにストーリーがいい。心配してたグラフィックもⅢやⅣと比べてみてずーっとよくなったし。あ、そうそう、クリアしたレベルは主人公が35、ビアンカは27。時間は20時間くらいかな。でもクリアしちゃってちょっとさみしいな。なんかもったいなくて。ドラクエⅤを悪く言った奴は１回プレイしてみて！　ぜったいいいから。意味もなくドラクエⅤを悪く言う奴は、このあたしがゆるさんっ！

No.0939　東京都・春花みかん

♡そうそう、どこが悪いのか納得できる理由じゃないと困るよな。しかーし。こんな意見もちらほら…。　（飯田）

子供向けじゃない！

ドラクエⅤをプレイしてみたのですが、後半のストーリーは子供が遊ぶにはちょっと…と思います。結婚とか、そのあととか、問題あると思います。結婚した後のアルカパのイベントもちょっと…。やっぱり子供から大人までプレイするゲームですから、ああいうのはひかえてほしいと思います。でも、男性プレイヤーはああいう展開を望んでいたのですか？

No.0940　愛知県・村松芳都子

♡芳都子ちゃんは多分小学生なのね。エッチと感じちゃった？　結婚することはエッチじゃないのよぉ。やっぱり小学生には難しいかな。　（美弥）

No.0455　熊本県・BLACK・F・K



♡うんうん！　あたしはシリーズ中一番好きっ！（美弥）

DRAGON QUEST

No.0941　東京都・上条一樹



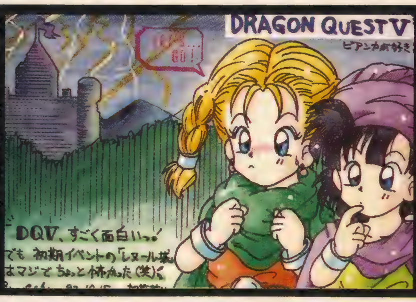
♡あたしの近くにも初心者いるよ。なんとかクリアできそう。（美弥）

No.0942　東京都・まちゃ



♡はい……。でもやっぱ大学生以上ならそーだろお。　（飯田）

No.0943　埼玉県・飛鳥亮



♡レヌール城のイベントは凝ってるよなあ。オレは感心したよ。（飯田）

No.0211　東京都・樹羅ゆりや



♡あたしのお気に入りは男の子ます。（美弥）

No.0464　広島県・星川鈴音



♡とにかくストーリーが好評だったぞ。（飯田）

No.0945　神奈川県・高橋あきら



♡チロルにした？　あたしゃゲレゲレよ。（美弥）

No.0523　滋賀県・がんばれ！勇者カルス



♡やっぱ一度目は彼女よね。（美弥）

No.0944　広島県・みどり



♡おとぎ話の挿絵みたいでグー。（美弥）

No.0946　千葉県・紬



♡父親の活躍もすごかったよな。（飯田）

No.0158　静岡県・夢狩！



♡あたしは３回程泣かしていただいた。（美弥）

No.0751　北海道・信山しんざん



♡ななこ嬢のおススメ。雰囲気出てるし。（飯田）

レベル99だぜっ！

10月10日、5時45分、主人公がレベル99になったので報告します。感想はあんがい楽だったのひとこと。仲間モンスターを集めたり、アイテムを集めたりするうちに上がりました。じつはこれ、2度目のデータです。1度目は名前が気に入らず、レベル60前後でやめました。やはり何度やってもおもしろい。ぼくは2度ともビアンカを選びました。3度目はもうひとりを選んでやってみます。じゃごきげんよう。

No.0947　千葉県・ピピン

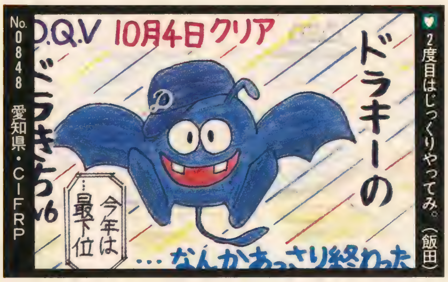
♡楽とはいっても大変よぉ。（美弥）

No.0917　山梨県・つきうらまちこ



♡えー、ビスコデーモンだよ。（非国民美弥）

No.0848　愛知県・CIFRP



♡2度目はじっくりやってみ。（飯田）

こっちもレベル99！

ついにスライムがレベル99に到達しました！　正直言って、スライムがここまで強くなるとは思いませんでした。

No.0948　新潟県・ツボックキング

♡スライムのステータスを教えてくれたツボックキング。しかーし、ステータスはこれからレベル99まで育てる人のために発表しないぞ。キミの手で調べてみてくれよなっ！（飯田）

ひとこと言わせろ！

〈その1〉

なんのためらいもなく、ビアンカじゃないほうを選んだ奴は男じゃないと思う。それだけ。

No.0949　福島県・SONARTA

♡金目当てくん？　ビンボくさいぞう、主人公くんたら。涙、涙。（美弥）

〈その2〉

いつやったんだ！　え？　俺は手を出したおぼえはぬわあああい！

No.0950　鹿児島県・狂戦士

♡あたしだって女の子に手だしなんかしないわよおおう。男の子だったら…ふふふふふふふふふふ。（美弥）

♡あぶない美弥ちゃんはおいといて。

No.0907　岡山県・沙波遊希



♡なぜパペックが強い!?　オレは預けたというのに……。（飯田）

今回、たくさんのデータをいただいたのだ。でも、データ関係を掲載するのはちょっとかんべんね。まだ解いてない人も多いはずだから。（飯田）

♡もーちょっとしたら載せるかもよっ。ハガキは待ってる♥（美弥）

MASTER'S CLUB

ドラゴンクエスト マスターズクラブ

No.0951　愛知県・げいる



♡カメは「実験」とか言って、さんざん攻撃してたよ。ううっ、かわいそーに。（美弥）

ドラクエV マスターズ アンケート★

なんとなんと、ドラクエⅣマスターズクラブでも実施した、マスターズアンケートを集計しようと思うのだ。下の質問に答えてくれ。オレ、飯田と美弥が集計してズバリ結果を載せていくぞ。全部の質問に答えてもいいし、ひとつしかこたえなくてもいい。イラストつきの答えも待ってるぞ。〆切は1月20日。1ヵ月以上余裕があるのでヨロシク。

下の質問に答えてくれたまえ！

❶ドラクエⅤのクリアレベルは？
主人公のレベルだぞ。ほかの人はいらないからな。

❷5作のドラクエシリーズ。どれがいちばん好き？
新しくⅤが加わったことで、票がどう動くか!?

❸Ⅴに登場するキャラクター。誰がいちばん好き？
キャラの名前を書いてくれ。仲間キャラならイラストに名前を書いてもいいぞ。あの2人は男の子、女の子と呼ぶように。

❹仲間モンスターは何匹仲間にした？
いるだけの人数をどうぞ。

❺いちばんおススメの仲間モンスターは？
使えるモンスター、愛着のあるモンスターなど。書けるのは1匹だ。

❻人生の選択肢はどちらを選んだ？
例のイベントだ。わかるよな？　1度目のプレイで選んだ方を書いてくれ。けっこうあっちを選んだ人も多いけど!?

❼キラーパンサーの名前はどれ？
ほかの人はどれを選んだのか、一部（キャラメル・ママ内）で人気のゲレゲレは好評なのか!?（笑）

❽一番心に残っているシーンは？
プレイ後、まだ心に残っているあのシーンを書け！

❾一番好きな音楽は？
スーパーファミコン化で気になる音楽も増えたとかなんとか!?

●以上9つの問いに答えてくれ！　もし、その答えを選んだ理由があるなら、書いてくれるとうれしいぞ。

WRITERS

●カメさく飯田



全種類の仲間モンスターをナンパした。めでたい。でも、はぐれメタル弱い。育てなくてはいかん。

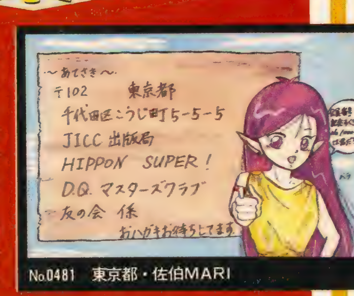
●スライム美弥



また2度目のプレイをしていない。解きたいゲームいっぱいあるー。どないしよ。ぐっすん。

募集!!

ドラクエⅤの感想、意見、イラスト、どんどんよこしてくださいませませ。イラストに書く文字は、せめて6〜7ミリの大きさでね。前作までのハガキも採用率は低いんですが、とりあえず募集してます。次回、3月号の〆切は、12月20日。アンケートは1月20日まで受け付けてますのでお間違いなく。（美弥）



No.0481　東京都・佐伯MARI

ファイナル ファンタジー王国

第2回

FF竜騎士団

『ＦＦＶ』の発売まであと２日。あああ〜っ、なのにワタクシは、すでにお仕事でプレイしてしまったのです。見なきゃよかった、と後悔しきり。こんなに素晴らしいソフトをビジネスでやるなんて、あまりにも哀しすぎます。やっぱりおうちでじっくりと、楽しみながらプレイしたかったですう（涙）。

FFナイツ・職業一覧表

RK…竜騎士	MJ…魔人
NJ…忍者	NT…ナイト
KJ…賢者	GS…学者
SK…聖騎士	CF…シーフ
MG…魔界幻士	AM…赤魔導師
MK…魔剣士	SM…白魔導師
KK…空手家	KM…黒魔導師
GY…吟遊詩人	SS…戦士
FS…風水士	GJ…幻術士
MK…モンク	KR…狩人
BK…バイキング	豚……ポーキー
DS…導士	蛙……トード

ファイナルファンタジーV大予想大会〜番外編〜

ハイテンションな方々の予想は……

血わき、肉踊らせながら『ＦＦＶ』を心待ちにしているみなさん、先月号の『FF竜騎士団SPECIAL』は楽しんでいただけたでしょうか。今回は『ＦＦＶ』の発売を記念して(？)スクウェアの坂口さんも腰抜かす、〝ＦＦＶ大予想大会〜番外編〜〟をお送りさせていただきます。

☆そろそろ男同士で、ってのがあってもいいかもしれない。私もそういうの嫌いじゃないですしね。

No.486 ＴＭ 東京都・桜花騎士嵯峨

★このハガキは殿方から来たものです。ということは…、そういう御趣味がおありなんですね…？ （ぽっ）

☆『ＦＦＶ』のアイテムを予想してみました！ それは…ずばり、「ムチ」。なんに使うかって？ そりゃあもちろんチョコボに…。うわーん、かーいそー！ そういえば『Ⅳ』にもありましたけどね。

No.317 ＴＭ 福井県・じゅる

★ＦＦシリーズには女性用の武器としてやたら「ムチ」が登場しますが、なぜでしょうねぇ？ たぶんスクウェアに「ムチ」でなぐられたい願望の人がいるんじゃないでしょうか。

☆ＦＦＶでは幻獣を呼び出す召喚士とは別に、悪魔の類を呼び出す召喚士が登場するでしょう。ん〜、ジョブ名は「ナカジマ」！ ああ、これじゃあ女神○生だ。まあこれは冗談ですけど、もっといろんなものを召喚してみたいと思っています。

No.487 ＴＭ 大阪府・邪神ナンタロト

★「魔獣使い」がいますけど、それじゃダメかしら。ダメだったら邪教の館の成沢さんをたずねてみてね！

☆召喚魔法のグレードアップ。呪文を唱えると『ＦＦＶ』の制作スタッフが出てくる。（※チョコボを消費ＭＰ10、待ち時間１、強さ10とする）

●天野喜孝：ＭＰ50 待ち5 強30
敵の顔に「へのへのもへじ」を書く。目つぶしの効果アリ。

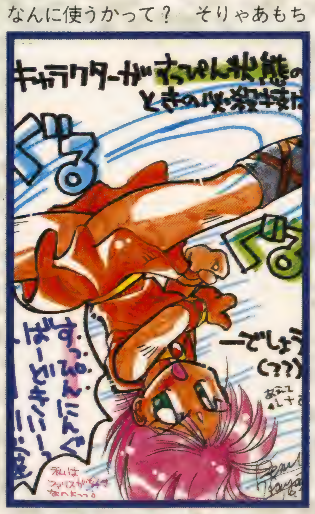
●植松伸夫：ＭＰ40 待ち8 強40
「第九」を歌い、敵を正月気分にする。コンフュの効果と同じ。

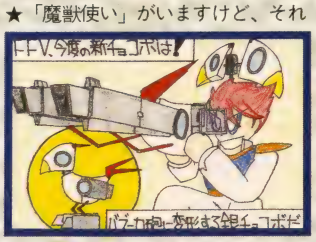
●樋口勝久：ＭＰ75 待ち9 強70
突如「エッチな本」を落としていく。

●坂口博信：ＭＰ80 待ち16 強120
スクウェアの副社長だけあって、なかなか出てこない。長期戦、ボス戦のときのみしか使えないが、特殊攻撃「ヒゲダンス」の効果は絶大。

No.488 ＴＭ 大阪府・JULYゆか

★今のところ召喚できる召喚士は広報の「岡宮さん」ひとりしか存在しないみたいですね。でも、「岡宮さん」もまた、受付のお姉さんに召喚してもらわなくちゃいけないんです。大変なんですよぉ〜！ しくしく。



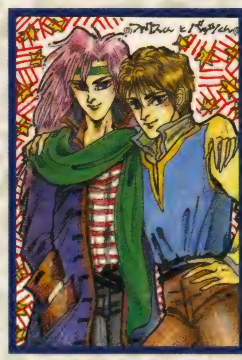


↑No.201 ＴＭ 北海道・しんざん☆信山
独自の道を歩み続ける男しんざん。いったいこの人の頭はどうなっているんでしょうか？ でも、ファンタジックなイラストが多いなか、こういうハガキってすごく目立つんですよね

←No.414 ＴＭ 北海道・疾風れみ
うう、覚悟はしてたものの、あんのじょう来ましたね、『ストII』ネタ。だけど、お上手だし、先に描いた人の勝ちということで以後『ストII』関係は禁じ手とします。でないと「ＦＦ竜騎士団」と「格闘連合」の見分けがつかなくなっちゃうでしょう？ これからはオリジナルネタで勝負してね。



→No.480 ＴＭ 栃木県・操界士りっぷる
すごい！ 本当にこんなジョブがあったら最高ですね。予想ハガキのなかでピカ一の作品。



←No.490 ＴＭ 岐阜県・ゆこすけ
ガーン！(死語) ショック。なぜショックかって？ それは…プレイしてみればわかります。うう…

今月のコックローチ

↓No.491 ＴＭ 岐阜県・月夜月
プレイする人よりもグラフィック描く人の方がかわいそう。食欲もなくして、ほとんど拷問に近いですよね。ソフトの売り上げもグッと落ちたりして…



FAINAL FANTASY MUSEUM

↓No.254 TM 北海道・ゆーきゃん
この〝ルピカンテ〟、頭が悪そうでめちゃくちゃプリティ！ それにしても、もうすぐ『Ⅴ』が発売されるというのにこの揚げ足取り。ってことは、よっぽど『Ⅳ』に惚れ込んでいるんですね…





↑No.492 TM 埼玉県・P・薄河
植松さ〜ん、見てますかぁ？



↑No.493 TM 静岡県・渋沢ユキヲ
構図といい、色遣いといい初投稿とは思えないセンス。キャラも、あえてエッジとギルバートを選ぶあたりがシブいです。また送ってね！

今月のイラスト大賞 3POINT

↓No.494 ？？？ 闇にしん
いきなり3ポイント獲得です！ 11月号を参照して、好きなジョブ名を書いて至急送ってください！



金の豚賞



史上初のポーキー大賞

↑No.180 ブタ 新潟県・まいとがい
おめでとうございます。あなたが新生「FF竜騎士団」初のポーキー大賞です。このまま〝ぶたさん〟として一生を終えるか、それとも普通のハガキを描いて挽回するか、それはお任せします。でも、豚を通せばいいこともあるかもよ？



↑No.334 TM 千葉県・千堂万里
きゃーっ、かあいいヒヨコさん！ と思ったら背中にリディアが。ということは…？

音楽鑑賞室 【TEXT:マエストロ植松】

レコード名 ハーヴェスト・ストーム
アーティスト名 アルタン
CD番号 CLCD1117



今回はアイルランドのアルタンの最新作を紹介しましょう。「ケルティックムーン」で斬新なリズムカッティングを披露してくれた才人ギタリスト、マーク・ケリー君も参加するアルタンは今や本国のみならずイギリス、アメリカにもファン層を広げつつあるようです。音楽自体はトラッドを土台にした地味なものですが、大袈裟なハッタリが無い分、優しい力強さが全編から伝わってきます。

最近の流行モノってやたらとハッタリが多いと思いません？ 一聴しただけで全て見えちゃうのね。ま、作り手もそれを意図してるんだろうけど…。

僕が民俗音楽を好きな理由の一つとしてハッタリが非常に少ない点が挙げられますな。しみじみと、淡々と、ただその地方に昔から存在してる実直さに僕は惹かれるのよ。一般民衆の中に音楽文化を持たない日本という国に育った僕が大昔から彼らの血の中に受け継がれてきた音楽的遺産をうらやましがっているのかもね。うん、そんな気がする。しかし、これでいいのか？

植松隊長の近況報告

近況報告
12月7日、FFVオリジナルヴァージョンが発売される頃、私はアレンジの仕事に追いまくられているのであった。何のアレンジかって？ い、いえない…まだいえない。でもいいたい。しかしいえない。

ひき続き、おハガキ大募集!

目指せ! 増ページ!!

さて、新しく始まったジョブ・システムですが、実は先月の付録「FF竜騎士団SPECIAL」に掲載された人も全員「たまねぎ剣士」に昇格しています。スペースの都合上ジョブ名が入っていませんが、ポイントはこちらでちゃんと管理していますので御安心を。ちなみに「ゆーきゃん」さん、「白雪はんこ」さん、「魔人梓亜羅」さんは現在2ポイント獲得していますので、次にハガキを送るときは転職したいジョブ名を記入しておいてください。そして、めでたく、「竜騎士」になったあかつきには、名誉のあかしとして大々的に発表致します。顔写真の掲載も予定してますので、「竜騎士」にあと一歩、というところまできたらポートレートを用意しておきましょう。写真はいやだ！ というシャイな方は似顔絵でも結構ですが、本人に似せて書いてくださいね。お待ちしてまーす。

それからしつこいようですが、新人さんのためにもう一度ハガキの書き方をレクチャーいたします。

❶文字ネタはなるべくハガキに書いて送るようにしましょう。イラストは消印などで汚れる恐れもあるので封書でまとめて送っても結構です。ただし、イラストは各1点づつ裏側に住所、団員ナンバー、ペンネーム、本名を記入しておいてくださいね。

❷なるべく短くて簡潔なペンネームにしていただけるとうれしいです。長くても、10文字以内に納めてね。

❸ナイツに来るハガキは縦がほとんどなので、競争率が低い横ハガキに挑戦してみては？ みなさんがんばって竜騎士を目指してくださいね！

あて先はこちら!
〒102
東京都千代田区
こうじ町5-5-5
JICC出版局
HIPPON SUPER!!
FF竜騎士団・係まで

ストリートファイターIIファンクラブ



格闘連合 vol.7

なんと、まあ。ここは格闘連合なのですよ。最近は誌面の都合もあり、モノクロが続いていましたが、ついにはカラーページへと復帰！　なんだか別のコーナーのような気がしてしまいます。さてさて、今月の目玉は「キャラ人気投票」の最終結果の発表。ヒッポン読者の選んだストIIベスト・ファイターは誰なのでしょう？

人気ナンバー1は春麗に決定！

1位……春麗	196点
2位……リュウ	188点
3位……バルログ	152点
4位……ガイル	128点
5位……ケン	109点
6位……ザンギエフ	96点
7位……ブランカ	74点
8位……本田	67点
9位……バイソン	55点
10位……ダルシム	52点

最終的に、こういった結果になりました。先月までの流れを見るならば、このままリュウがトップかな、と思っていたのですが、春麗ファンはやはりたくさんいるようです。目立ったのはバルログ。ひと月で67票も獲得するとは驚きです。みずもとあおい、御沢佳世のふたりのパワーが凄かっただけなんだけど（笑）。

いろいろな感動がストIIにはある！

■掲載が遅れてしまったけど、国技館で行われたストII大会の感想から。

★プレゼントのパスポート、ありがとうございました。もちろん、大会に参加しました。みんな、とても熱く、80台のモニターにはたくさんの名勝負がくり広げられていました。ぼくは3試合目まで進めましたが、ガイルに負けてしまいました（使ったのは春麗）。だいたい、どの試合でもガイルは人気があったようです。同じキャラ同士の対戦が禁止されている点が痛かったけれど、それでも楽しく、とても有意義な一日でした。配られた記念のTシャツは思い出として部屋に飾っておこうと思っています。

［神奈川県・百段坂］

勝つ負けるよりも、まずは楽しかったかどうかが問題。また、こういった大会が開催されるといいね。

★つぎのようなウワサを聞いたのですが本当なのでしょうか？
①灰色のダルシムは「メタル・ダルシム」といい、ダメージを受けにくい。
②青のブランカは「エレクトリック・ブランカ」と呼ばれ、電撃の強さが2倍になっている。

［福岡県・いぬのりんご］

■ただのウワサでしょ。メタル・ダルシムは倒すと、たくさんの経験値をもらえるとか（笑）。関係ないけど青のブランカってソニックに似てる。いや、よく見たら全然似てなかった。

★ダルシムに子供がいるとは、つまり結婚しているということ。あのヒモのような体で奥さんをもらえるとは…。それともヨガの究極奥義で作り上げたのかもしれない。

［広島県・LORD　RYO］

■ダルシムも男よのう。

と、ここまでが読者のみなさんからのお便り。みんな、いろいろなことを考えているんだなあ。と、感心してしまいました。さて後半は、お知らせやウワサ話などを紹介していきます。

←岡山県・ディアルト



←千葉県・いしかわ



この「格闘連合」が大きく変わるぞ!?

★質問です。この「格闘連合」ではストII以外のネタは扱ってくれないのでしょうか。NEOGEOの「ワールドヒーローズ」のように、他にも素晴らしい格闘ゲームがあるのに…。

［神奈川県・おぷちます・ナッシュ］

■最近、こういった投稿が増えています。で、編集長との協議の結果、格闘ゲームを総合的に扱うページにしようと決まりました。そういうわけで、ストII以外のネタも募集中。コーナー名は「格闘連合ダッシュ」か（笑）。

それを記念（？）して、格闘ゲームに関するウワサ話を集めてみた。

まずは、ストIIダッシュがコンシューマに移植される、というウワサ。これは、わりと本当っぽい感じ。ただ、ハードがSFCとは限らない点がクセ者。PCエンジンかもしれないし。6ボタンのコントローラが登場するメガドライブも、かなり怪しいぞ。

SFCではNEOGEOの格闘ゲームの移植が期待できそう。1本とは限らないよ（笑）。アレが自分の家で楽しめるなんてナンバーワンっな感じ。

そして「ストIIダッシュ」のバージョンアップ版のウワサ。事実、「ストIIダッシュ・ターボ」が存在するらしい。ただし、発売されるかどうかは未定。技や登場キャラが増えていたりする？

最後は「ドラマCD」第2弾のお知らせ。『ストリートファイターII　MAD REVENGER 復讐の戦士』だ。ドラマCDオリジナルキャラも登場するぞ。ファン必聴！

ストリートファイターII　復讐の戦士
●92年12月16日（水）発売
●型番：TOCT-6802
●価格：3000円（税込み）



←福岡県・今村文江



ジパング通信

天外魔境ファンクラブ

『風雲カブキ伝』の制作は順調に進んでいるらしい。続報が入り次第、このページでもどんどん紹介していくよ！

というわけで、BGMの人気投票を募集したところ、とてもたくさんのはがきがきた。音楽CDを買って聞いている人も非常に多い。みんな、ひそかに感動していたんだな！　これからは送ってくれるはがきの片隅にでもいいから、お好みのBGMを書いておくれ。別に何曲書いてくれてもいいし、タイトルが分からない時は、〝どこどこの場面の曲〟という書き方でもいいよ。

●「神との別れ」が好きです。マリのセリフの最後の部分にかかる、あの絶妙なタイミング！セリフと重なるところがそれまでに盛り上がっていた感動をさらにグレード・アップさせるんですよねぇ。素晴らしい。

（東京都・まえの峰古）

物語が佳境に達した時に出てくる曲だけあって、「神との別れ」の印象は強い！　今のところはトップの得票数だぞ。

●天外で好きなのは、二つあるLマップの音楽でも、聖剣をもっている時のほうのBGMだ。Lマップは歩いている4人もかわいいしね。

（山梨県・羽田ひとっと）

そう、ゲームをやっている最中に一番長時間聞いていたはずの「Lマップ」のBGMもとても人気が高い。あれってBGMというよりは、完全に〝曲〟になってしまっているので、天外というとあの曲をイメージする人も多いようだね。てなわけで、BGM人気投票の中間報告だ。

1位・神との別れ
2位・卍丸のテーマ
3位・絹のテーマ
4位・Lマップ
5位・殺意（〝鬼怒〟のヤツね）

みんな感想も含めて、どんどん投票しておくれ。

今月のお触れ書き

〝BGM人気投票〟〝続編に対する期待と要望〟〝私の天外IIの楽しみ方〟。一応これらのテーマではがきを募集。だけど、基本的になんでもありだ。いいたいことがあったら、どんどんお便り送っておくれ。

〒102東京都千代田区麴町5-5-5　JICC出版局
ヒッポンスーパー編集部
「ジパング通信」係

●声のあるゲームもいいんだが、ダブるのは困る。例えばロードス島とブライで永井一郎さんのナレーションを聞いて、その後にらんまの八宝斎も聞いて、ついでにサザエさんでも見た日には、もう大笑い。こういうのって結構問題だと思います。

（東京都・花田桂一）

(笑)確かに問題だ。その後に『はいからさんが通る』を見れば、フルコースだな(笑)。ともあれ、声優を起用するゲームが多くなってくるにつれ、この種の〝かけもち〟も多くなってきている。まぁ、気にならない人には気にならないんだけどね。

●せめて主人公に自分の名前くらいつけたかった気がする。そうすれば、もっと愛着をもってプレイできるのにな。

（大阪府・カシミア君主）

と、例の問題に関するお便りを二通紹介したところで、今月はおしまい。お便り待ってるよ。



↑山梨県・間ともみ



↑東京都・佐伯MARI



↑長崎県・デューン



↑愛知県・なりふみ

JOY&MIKEの天外III地獄耳

先月が少なかった分、今月はいろいろと情報が入ってきたぞ。

ちょうど上でBGMの人気投票が始まったことだし、じゃ、音楽の担当者から教えておくれよ。Iが坂本龍一でIIが久石譲でしょ。今度は一体誰になったんだい？

田中公平さんだよ。テレビ番組の音楽から、アニメやCMなどで多彩な活動をしていた方なんだ。もちろんゲーム音楽も今回が初めてというわけじゃない。FMタウンズ版の「ウィザードリィ」や、最近ではファミコンの「ジャストブリード」も田中さんの手によるものなんだ。

前作のふたつでは、コンポーザーの個性がよく音楽に反映されていたので、今回も楽しみだね。

うん。それと今回はストーリー面の情報もいくつかあるんだ。前作までに登場しているキャラたちが、今回端役として登場するんだよ。

へえーっ。と、いうと、〝夜の右手〟や〝超絶真珠男〟がまた出てくるのかい？

なんだい、そりゃ。モンスターじゃなくてキャラクターの話だよ。卍丸が出てくるというのは前から噂だったけど、Iからは自来也やオロチ丸、それからマントーはやっぱり今回も登場するらしい。

じゃ、お馴染みのホテイ丸や下足兄弟といったあたりも出てきそうだよね。

うん。天外ファミリー総出演といったかんじになるかもね。

敵キャラに関しては何か分かった事はないのかい？

IIで三博士に利用されて石にされてしまったタイクーンを覚えているかい？その従兄弟が出てくるんだ。名前は〝ジョウコウ〟。そう、前作との関連はいろいろな所で見られるよ。









↑↓阿国やブッシュ富士山のイラストだ。お久しぶりの自来也のビジュアルにも注目!

CLUB 邪教の館

「CLUB邪教の館」単行本化計画、発動！

やるぞ！　やるったら、やるんだからな！　もう決めたのだ。

『真・女神転生』の興奮も覚めやらぬ今日この頃、私ははたと思いついた。

「もう２冊も作っちまったんだ。どうせなら３冊目も作っちまえ。いっそのこと『真・女神転生』で蔵を建てるのじゃ！」

で、何をやるかと言えば、そりゃもう当コラムの本をやるしかないよね。やっぱり。ＦＦ某やＤＱ某には負けていられないし。

それにしても『真・女神転生』、じっくりプレイするほど奥の深さがにじみ出してくる。LAWとCHAOSの裏に何が潜んでいるかを考え始めたら、もう眠れない。徹底攻略編のあの文章は、しばらく考えた末のものだし……。

☆当クラブ所在地☆

ついに「CLUB邪教の館」単行本化に向けて動きだしたバーテンダー。彼を支えるのはあなたたちのお便りなのだぁっ！

送り先

〒102　東京都千代田区麹町5-5-5

JICC出版局　HIPPON SUPER!

編集部　CLUB邪教の館係まで

で、皆さんの投稿大募集なのだ

というわけで、「CLUB邪教の館」の企画を考えている。スピードカクテルを飲みながら（あっ、スピードカクテルやミラクルトニックのオリジナルレシピ募集なんてのも面白いかも！）だから、スパークして妙なことしか思い浮かばない。女の子10人集めて上野のメッセンジャーのコスプレ大会とか、「カオス道究極テクニック講座」とか、「私の上を通りすぎたゾンビな男たち」とか……。ほとんどまともなことが考えられなくなっている。

そんなボケた頭でも必死に使えばアイデアは出てくる。それが下と右の企画だ。この２つは正式にスタートさせることが決まったのだ。

両方の企画とも締め切りは12月31日到着分まで。とは言っても正月をはさんでいるので、実質１月初旬までかな。熱い投稿をガンガン送ってきてほしい！

企画その１　『真・女神転生』私の主張

ちょいと堅苦しいタイトルになってしまったが、要は自分なりの『真・女神転生』観を披露してもらう企画だ。まだ堅苦しいな。

つまり『真・女神転生』の「ここがこのように面白かった」からはじまって、自分なりのテーマ解釈やレビュー、悪魔論など何でもありで行こうと思う。好き放題、言いたい放題の企画だ。

だけど単純な「～が好きっ！」とか感想文じゃ採用の確立が低いことをあらかじめ言っておこう。もともとそこいらにテーマの破片が転がっているゲームなんだから、その点を踏まえた文章を期待しているのだ。業界人でも『真・女神転生』に一家言持つ人は多いけど、彼らの向こうを張るようなものを頼むぜい。

原稿の枚数は400字詰めで２～３枚ぐらい。勢いあまって増えてしまっても、行き過ぎなければOKだ。

送り先は上記の住所「私の主張」係まで。よろしく！

企画その２　悪魔コンテストだっ！

この企画は読者の皆さんからやってくれとの希望が多く、期待に応えちゃおうと思うのである。

対象となるのは『真・女神転生』の悪魔オンリー。ナムコの『女神転生Ⅰ・Ⅱ』の悪魔も含めたいところだけど、今回は取り合えずなし。

で、ランキングは２種類に分けることにする。

まずは好きな悪魔、嫌いな悪魔のランキングだ。各５体ずつ、１位から５位まで順序をつけてほしい。上位に入れた悪魔は、その理由まで書いてくれればうれしい。また、特に印象に残った悪魔がいれば、その名前と理由も書いてほしい。面白い意見はどんどん誌面に掲載していくつもりだ。

もう一つのランキングは、全登場キャラクターに対してのものだ。主人公を筆頭とし、２人のヒーロー、ジャンク屋のオヤジ（個人的にかなり好きである）、メッセンジャー…などなど、イベントとして登場する人間と悪魔を対象にする。だからトールやベリアルもOKだ。

ルールは悪魔と同じだが、好きなキャラクターはなし。好きなキャラクター５位までをあげてほしい。

送り先は「ランキング係」の方へよろしく。

また、この２つ以外で読みたい企画があったら、それもお便りしてほしい。面白いのは積極的にやるのだ。



↑アメノウズメちゃんである。もっと露出度が高くてもいいと思うのは、私だけではあるまい

MEMBER'S ONLY

●役小角。あ、今あなた〝ヤクコカド〟って読んだでしょ。でもこれ〝エンノオツノ〟なんて絶対読めませんよ、フツーは。

CODE 0054　東京都　まじゃ

★〝エンノオツノ〟ねえ。これ、間違いではないと思うけど、文献をひも解くとほとんどすべて〝エンノオヅヌ〟となっているんだよね。だか「悪魔復活編」の事典ページで〝役小角〟のふりがなを〝エンノオヅヌ〟としたのだ。そこんところ、わかってね。

●仲間をギャルONLYにしちゃったのは自分だけじゃないはず。けど全滅ばかりで、強い仲間を入れて進めたけど、いつの間にか全員DARK。合体させてもスライムにしかなんない！　行き詰りを感じつつも仲魔総入れ替えの日々を送ってます。

CODE 0055　三重県　葵良坂　綾

★こら、DARKだってレベルさえ合えば役に立つんだからむげにしないの。今号の合体表をよく見なさい。

●戦闘だーっ！　ボイスハーモニーか……ん？　この音楽の盛り上りとともにテンションが上がるこの声は？？はあああっ！　嘉門達夫ぉ!?

CODE 0056　静岡県　北海道民

★あー、こらこら。こんなことを言ってると増子さんが大喜びして、本気になって作っちゃうよ。

★さて、まだ未確認情報なんだけど、「真・女神転生」のＣＤ発売のウワサが飛びこんできた。詳細は次号にて。



↑CODE 0057　鹿児島県　加納涼子

スライムならまだマシ。うちのカオスヒーローくんは特攻隊と合体したのでありました



↑CODE 0058　宮城県　子猫丸

まー、なんてチャーミングなオルトロスなんでしょ。こんなオルトロスが尻尾振ってついてきたらすぐに仲魔にしちゃうかも。でも夜になるとごそごそ動きだして……そりゃグレムリンだ

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

Hear here.

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．希望
I．新発見	V．意見
J．質問	W．データ
K．回答	X．企画
L．私の主張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

いよいよウィザードリィの季節とも呼ぶべき時期がやってきた。PCエンジン版『V』が発売され、スーパーファミコン版が後を追うようにリリースされる。さらにはゲームボーイ版『外伝II』もまもなく発売日を迎える。コンシューマ機では『III』以降沈黙していたウィザードリィ。発売ラッシュは素直に喜ばしい。

S-289 今月のバスガール アッパーカット

●ウィザードリィ→ウェザーリポート
バブリースライム→バブルガムクライシス
アークデーモン→悪くねえもん
サッキュバス→先行くバス
カピバラ→セクハラ
バンシー→バンビ
ドクロ→とぐろ
胸当て→胸やけ
マピロマハマディロマト→マッピーロマサガディグダグ

（東京都・えぴくと）

突然おちゃらけて始まってしまいました。新作の発売時期真っ只中だというのに何をふざけているのか。と言うあなた。今回はスーパーファミコン版の特集をP.25から27でやっているんでそっちも見てくれたまえ。それに気付いた人もひょっとしたらいるかも知れないがポスター型モンスターカタログも本にはさまってるはずだ。役立ててくれたまえ。

S-290 キャラクターと感情移入とは

●私は今、『ストリートファイターII』のキャラで『ウィザードリィIII』をプレイしています。これらの中で一番頭を抱え込んでしまう奴に○を付けて下さい（全部実話です）。
①エルフで作ったためにHPが上がらないシーフ、バルログ。
②力11、体力18の体力バカファイター、ザンギエフ。
③ビショップの特性値がそろった時点でクラスチェンジさせたため、スペルの覚えが悪い元プリーストのダルシム。
④メイジなのにレベル14でHP100を越したチュンリー。
⑤それと逆にレベル14でHP40しかなかったメイジ、エドモンド。
⑥知性18にしたのにMPが2しかなかったメイジ、ブランカ（知性16のビショップ、ベカはMP3あった）。
⑦マディなしで6階をうろついていた私。
⑧唯一まともな成長をしたファイター、ガイルがかわいそうだ。

（千葉県・C－9神コップ）

再びおちゃらけ。一時期『ストリートファイターII』に飲み込まれていた『ウィザードリィ』ファンたちがしばらくは『ドラゴンクエストV』に飲まれていたようだ（人々のハガキの文面による）。ピエールとかメッキーなんていうパーティを考えて送ってみそ。

Z-291 少しまじめに『V』の話を

●スーパーファミコン版『V』はオートセーブが廃止されるという話がありましたが、PCエンジン版をプレイしてみて理由が分かりました。オートセーブではあまりにも危険すぎるからです。宝箱の罠からして1Fから悪魔の目玉やエレクトリックボルトなどがあり、引っかかったら即全滅。またマップのいたるところにトラップがあり、いつ全滅させられるかわかったもんじゃない。それらを勝手にセーブされたらたまらない。そこでオートセーブを廃止にして、安全を確認してからセーブできるようにしたんですね。

（新潟県・グレたでーもん）

●必ずいるだろう。PCエンジン版の『ウィザードリィV』で恒例の『適当にキャラクター作ってお金だけ集めてポイ』を実行しようとしたところ、キャラの所持金が最初はゼロだということに気付きガクゼンとした人々。もちろん、オイラもその1人。

（滋賀県・大聖リース）

●『ウィザードリィV』はNPCとの会話も加わったのでいままで以上に名言・迷言が生まれそうな感じがする。他のRPGに比べると文字情報なんてずっと少ないのに妙に印象に残る言葉が多い。「＊おおっと＊」「いしのなかにいる」などのメッセージを越える言葉が『V』では生まれるでしょうか。

（東京都・ヒデヨシ）

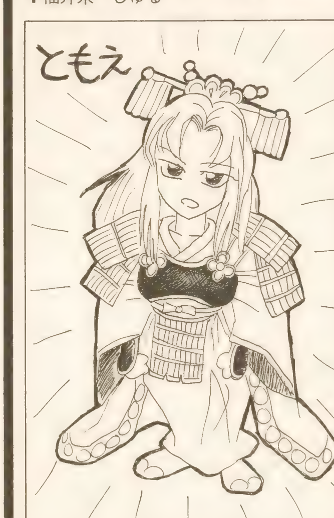
一足早くPCエンジンで発売された『ウィザードリィV』がようやくスーパーファミコンに移植完了、発売された。何人かのユーザーたちはPC版を買い控えて、スーパーファミコン版を待っていた、と聞く。ほとんどのウィザードリィマニアたちはこの久かたぶりの新作を夢中になって遊ぶのであろう。遊んだ人はぜひ感想や気付いたこと、はたまた便利なワザなど色々とレポートしてくれたまえ。



↑岡山県・小坂康夫

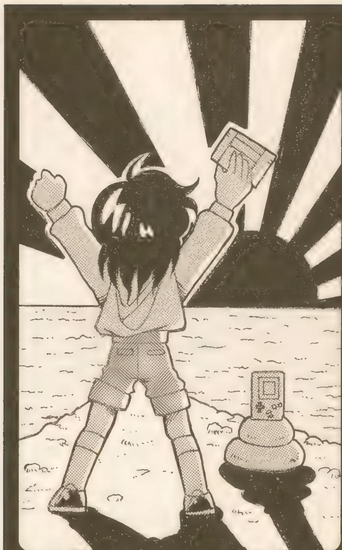


↑福井県・じゅる



↑京都府・さじきーた

Wizardry



中古ソフト情報局

スーパーファミコン
ファミコン
PCエンジン
メガドライブ
ゲームボーイ

人気ソフトの価格相場がスグわかる!!

'92年も終わって、いよいよ'93年に年が変わります。一年ごとにめまぐるしく変化していくゲーム業界。今年はいったいどんなことが起こるのか？　このコーナーでもひとつひとつ取り上げていきたいと思いますので、よろしくお願いします。

★中古ソフトトピックス
★新作ソフトの動向を探る！
★各店のおすすめソフト
★ポリゴナイザーはゲームを変えられるか？
★今だからこそ古き良きソフト

●スーパーファミコン

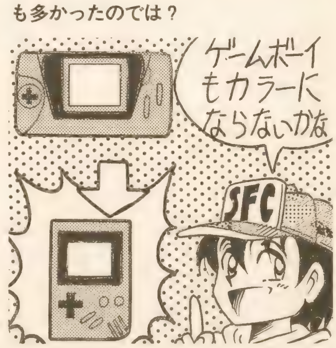
	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	アース　ライト	ハドソン	8600	5600	△100	2800	△100	初心者でも楽しめるＳＬＧ
	アクスレイ	コナミ	8800	4800	0	2600	▼200	４千円台のうちに買っておこう
	SD機動戦士ガンダム　V作戦発動	エンジェル	7800	5000	0	2200	▼100	ガンダムファン以外は待ち
	F-ZERO	任天堂	7000	4100	▼100	1900	0	人気は高い。この値段なら買い
	F-1 GRAND PRIX	ビデオシステム	9700	5800	▼300	2700	▼300	5000円を切るまで待ってもいい
	弟切草	チュンソフト	8800	5100	0	2600	▼200	ホラーが好きな人は絶対買い
か	キング・オブ・モンスターズ	タカラ	8800	5800	△200	3000	△100	大都市を破壊するのが気持ちいい
	キン肉マン　DIRTY CHALLENGER	ユタカ・バンダイ	7800	4800	▼600	2400	▼300	これ以上の値下りはない。買い
	甲竜伝説ヴィルガイスト	バンダイ	9000	5000	△500	2800	△300	値段が上がってきた。今すぐ買おう
さ	サイバリオン	東芝ＥＭＩ	8600	4200	▼300	1600	▼200	巨大な竜を操るＡＣＧ。好みで
	3×3 EYES	ユタカ	9500	6500	▼100	3400	0	人気コミックがＲＰＧでＳＦＣに
	サンドラの大冒険	ナムコ	8300	5200	▼400	2500	▼100	今度はサンドラが主役のＡＣＧ
	初代熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	8900	5800	△100	3000	0	ついにくにおくんがＳＦＣに登場
	スーパー信長の野望・武将風雲録	光栄	11800	6700	0	3000	0	戦国ＳＬＧファンなら迷わず買い
	スーパーマリオカート	任天堂	8900	6800	0	3800	△300	値崩れは望めない。あったら買い
	スーパーマリオワールド	任天堂	8000	5100	0	2100	0	ＡＣＧに自信のある人は絶対買い
	スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	8800	6000	△200	3500	△500	スーパーの名にふさわしいゲーム
	スカイミッション	ナムコ	8300	5200	▼400	2300	▼200	４千円前半まで値崩れしそう。待ち
	ゼルダの伝説 神々のトライフォース	任天堂	8000	3600	△100	1600	△100	まだもっていないなら迷わず買い
	ソウルブレイダー	エニックス	8800	3000	△200	1300	0	悪魔の手から魂を解放するＲＰＧ
	ソニックブラストマン	タイトー	8500	5600	—	2400	—	爽快アクションゲーム
た	大戦略エキスパート	アスキー	9800	6000	—	3000	—	ＳＦＣ初の本格的現代戦ＳＬＧ
	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業	9800	4200	▼100	1900	▼100	３Ｄダンジョンを探検するＲＰＧ
	ドラゴンクエストV	エニックス	9600	7200	—	4000	—	６千円台まで待ってみよう
	ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説	バンダイ	9500	4500	0	2100	△100	新作版がでる前に遊んでおきたい
は	パロディウスだ！	コナミ	8500	5000	▼400	2700	▼300	コナミの独特なセンスのＳＴＧ
	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	8800	5000	0	2300	0	Vが発売する前にやっておこう
	HOOK	エピック・ソニーレコード	8500	4200	△200	2000	△200	難易度も値段も手頃。買いだ
ま	摩訶摩訶	シグマ	8700	4800	▼300	2500	▼300	お遊びに徹した作りをしている
ら	Light Fantasy	トンキンハウス	8900	4800	△300	2500	△400	値段が上がってきた。少し待とう
	レミングス	サン電子	8500	4000	0	1600	0	ハマッてしまうＰＺＧ。買い
	ロマンシング サ・ガ	スクウェア	9500	4200	▼400	2000	▼300	人気ＲＰＧがこの値段。買い

●中古価格相場の〝前比〟とは、前回12月号で調査した時点（'92年10月上旬）での相場価格との差を示しています。上昇したものは△、下降したものは▼です。前回データのないソフトは一になっています。

中古ソフトトピックス

なにかと噂のハードの真相に迫るぞ！

ソフトがあってもハードがなければゲームは始まりませんね。そこで今回はハードの話をしようと思います。最近噂のゲームボーイ。一時期カラー液晶のゲームボーイが発売されるという話がまことしやかに流れました。しかし、これに関しては任天堂サイドがはっきりと否定しています。カラーにすることによって、今までのゲームボーイとの互換性が失われて、結果的にユーザーを切り捨ててしまうことはしないということです。その分、普及台数No.1のファミコンや現行のゲームボーイのソフトのパワーアップに力を入れていくということです。新しいハードを購入するにはそれなりにお金がかかるので今までのユーザーを大事にしていくという視点はとても嬉しいことです。でもカラーでプレイしたかった人も多かったのでは？



●ファミコン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場				コメント
				買うとき	前比買	売るとき	前比売	
あ	いただきストリート　私のお店によってって	アスキー	6800	4400	▼400	2200	▼200	価格が下がり気味。もう少し待ち
	SDガンダムガチャポン戦士4	ユタカ・バンダイ	8500	3500	△300	1900	△300	ガチャポンシリーズ好きは買い
か	ギミア・ぶれいく史上最強のクイズ王決定戦2	ヨネザワ・パーティールーム21	6800	4000	▼200	1700	▼300	パート2は問題がパワーアップ
	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	アスミック	6500	4100	0	2000	0	品薄なので見つけたら買い
	ココロン	シュールドウェーブ　タケル	6500	2000	△100	800	0	ACGが得意なら買ってもよい
	ゴッドスレイヤー	エス・エヌ・ケイ	7600	2800	—	1200	—	アクションRPGの秀作。買い
さ	三國志II	光栄	14800	7800	△400	3800	△200	IIIをやる前に買っておこう
	重力装甲メタルストーム	アイレム	6500	2800	△300	1200	△200	上下反転が面白いACG。買い
	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	6500	3600	▼100	1700	0	在庫が少ない商品。ファンなら
	スーパーマリオUSA	任天堂	4900	2300	▼200	1100	▼200	夢工場ドキドキパニックのマリオ版
	スターウォーズ　帝国の逆襲	ビクター音楽産業	7900	4000	—	1800	—	映画を忠実に再現したソフト
た	大航海時代	光栄	11800	5600	0	2600	0	大海原を貿易して回るSLG
	タイニートゥーン　アドベンチャー	コナミ	4900	2900	△100	1600	△100	ディズニーキャラが好きなら買い
	ダウンタウン熱血行進曲	テクノスジャパン	6200	4000	△300	2000	△100	SFC版と合わせて遊ぶのもいい
	ダブルドラゴンIII	テクノスジャパン	6200	2800	▼100	1200	▼100	高難易度だが、この値段なら買い
	チキチキマシーン猛レース	アトラス	6800	4200	0	1800	0	ケンケン好きなら買ってもいい
	ちびまる子ちゃん　うきうきショッピング	ナムコ	5800	3200	△200	1600	△100	大勢でやったほうが楽しいゲーム
	T.M.N.T.2　ザ マンハッタン プロジェクト	コナミ	6900	3800	0	1800	0	シリーズ2作目、ファンなら買い
	絵描衛門	アテナ	9800	5600	△300	2700	△400	マリオペイントとは好みで選べ
	デジタルデビル物語 女神転生II	ナムコ	7800	4300	0	2200	△100	SFC版の前に遊びなおしても
	テトリス2＋Bombliss	ビー・ピー・エス	6500	3800	▼100	2000	0	戦略性が高まったテトリス。買い
	ドクターマリオ	任天堂	4900	3000	0	1500	0	マリオとテトリスが好きなら買い
	ドラゴンクエストIV　導びかれし者たち	エニックス	8500	3300	△300	1600	△100	Vの前に遊ぶのもよいかも。買い
	ドラゴンボールZ　強襲！サイヤ人	バンダイ	7800	2600	—	1200	—	SFC版がでるまでに遊ぶのも
	ドラゴンボールZ II激神フリーザ!!	バンダイ	8200	3600	0	1700	0	カードバトルのRPG。好みで
	ドラゴンボールZ III	バンダイ	7800	4800	0	2500	0	原作を知っているなら買い
な	中嶋悟F1ヒーロー2	バリエ	5900	3900	0	1900	0	F1好きなら買ってもいい
	ナムコクラシックII	ナムコ	5900	3400	▼200	1500	▼100	FC版でゴルフをやりたい人に
	ナムコット麻雀III	ナムコ	4900	3200	0	1600	0	麻雀を始めたばかりの人は買い
	信長の野望・武将風雲録	光栄	11800	7700	0	3600	0	信長のファン以外は待ち
は	バーズテイルII　デステニィナイト	ポニーキャニオン	7000	3900	△400	1600	△300	歯ごたえのあるRPG。好みで
	爆笑！　人生劇場3	タイトー	6400	3800	0	1900	0	シリーズ3作目。大勢で遊べる
	バトルトード	メサイヤ	6500	3100	0	1400	0	格闘ゲームが好きなら迷わず買い
	百の世界の物語	アスク講談社	6200	3700	0	1800	0	そろそろ手頃な値段になってきた
	ファイナルファンタジー	スクウェア	5900	3000	▼100	1500	▼100	記念すべきFFシリーズ第一弾
	ファイナルファンタジーII	スクウェア	6500	2500	—	1300	—	キャラの育て方が斬新な作品
	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	8400	2500	—	1300	—	ジョブチェンジシステムを採用
	ファイヤーエムブレム外伝	任天堂	6800	4300	△300	1900	▼100	4000円を切るまで待ってもいい
	ファミコンジャンプII　最強の七人	バンダイ	8500	4000	△900	1900	△400	ジャンプキャラクターが勢ぞろい
	ファミスタ'92	ナムコ	5000	2900	△200	1400	▼100	シリーズ第7作目。好みで買い
	へべれけ	サン電子	6200	4000	△200	1900	△100	価格向上。もう少し待ってみよう
	ボンバーマンII	ハドソン	5800	3900	0	2000	0	他機種版がなければ買ってもいい
ま	マイライフマイラブ　ぼくの夢わたしの願い	バンプレスト	9600	5000	0	2300	0	いろいろな人生を楽しめるゲーム
	魔法のプリンセス　ミンキーモモ	ユタカ	6000	3800	0	2400	△700	人気のミンキーモモがゲームに
	マリオ オープン ゴルフ	任天堂	6000	4000	0	1800	0	マリオとルイージが対決する
	メタルスレイダー・グローリー	HAL研究所	8900	5500	0	2700	0	きれいにアニメするグラフィック
	メタルマックス	データイースト	7800	3800	0	1800	0	今のうちに遊んで、IIを待とう
	モンスターメーカー～7つの秘宝	ソフエル	6800	3300	0	1500	0	キャラが可愛いRPG。好みで
や	ヨッシーのたまご	任天堂	4900	3400	0	1700	0	卵を合わせればヨッシーが誕生
ら	ラディア戦記 黎明編	テクモ	6900	4100	▼400	1900	▼100	3000円台になるまでもう少し待ち
	ランペルール	光栄	11800	5300	△700	2200	△300	光栄ファンなら十分買いのSLG
	リトルマーメイド	カプコン	5800	2500	△200	1100	△100	同名映画をACGに。好みで買い
	ロイヤルブラッド	光栄	9800	5400	▼300	2300	▼200	買うのであればSFC版を
	ロックマン4～新たなる野望～	カプコン	6500	4600	0	2300	0	あいかわらず高い難易度。待ち

新作ソフトの動向を探る!!

あのマクロスがSLGになって登場だ！

今一番HOTなメーカー、メサイヤさんから年末に向けてビッグタイトルが続出します。まずはSTGからSLGになって登場のマクロス。テンポのいいゲーム展開と約30のステージは今から期待大。元がアニメだっただけに各ミッションの間に入るビジュアルシーンも力の入った出来具合です。価格表には前作のSTGマクロスの価格を上げておきます。2つ合わせてマクロスワールドを味わうのもいいですね。

●超時空要塞マクロス2036（定価7200円）

協力店	買うとき	売るとき
A店・東京	4800円	2500円
B店・東京	4500円	2400円
C店・大阪	5000円	2800円
D店・大阪	4800円	2700円

年末に登場！　一押しのハードACG

つづいては期待のソフト、重装機兵ヴァルケンです。しっかりした設定に基づいたシナリオ、メカニックデザインなどにはメサイヤさんのこだわりがよく表れています。プレイヤーが操るアサルトスーツの動きひとつをとってもそのパターンの豊富さは目をみはるばかり。射撃、飛行、ダッシュなどひとつひとつの動作が驚愕を誘い、ユーザーを楽しませてくれる要素になっています。戦争という大きなテーマのなかで、一兵士の葛藤を描いた作品として、世界観を十分に味わってください。価格表には前作である重装機兵レイノスを載せておきます。前作との違いを比べるのも面白いですよ。

●重装機兵レイノス（定価6200円）

協力店	買うとき	売るとき
A店・東京	2500円	800円
B店・東京	2700円	1000円
C店・大阪	2400円	900円
D店・大阪	2500円	1000円

●これら価格相場は、目安として11月上旬現在の平均値を算出したものです。必ずしも、この価格そのものでソフトの売買ができるとは限りません。なお、編集部では、各店舗での売買価格はお答えしかねますのでご了承ください。

●PCエンジン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	イースⅠ・Ⅱ(CD-ROM)	ハドソン	7800	5000	0	2600	△100	高人気で品薄。見つけたら即買い
	イースⅢ　ワンダラーズフロムイース(CD-ROM)	ハドソン	7200	2200	0	900	0	前作とは違う横スクロールＲＰＧ
	ウィザードリィⅤ(SCD-ROM)	ナグザット	7800	5000	▼500	3200	▼600	5000円台を切るまで待ってもいい
か	改造町人シュビビンマン３(CD-ROM)	メサイヤ	6800	3400	△400	1600	△100	サクサク進めるコミカルＡＣＧ
	クイズの星(SCD-ROM)	サン電子	6800	4200	▼100	1900	0	ビジュアルシーンもいいデキ
	クイズまるごとTHEワールド(CD-ROM)	アトラス	6200	2400	▼100	1000	▼100	お手ごろ価格になった。好みで
	グラディウス	コナミ	6000	2600	0	1300	0	ＳＴＧゲームファンは迷わず買い
	源平討魔伝　巻ノ弐	ナムコ	6800	3700	△200	1800	0	２作目はでかキャラ同士で対決
	コズミックファンタジー冒険少年ユウ(CD-ROM)	レーザーソフト	5780	3200	0	1500	0	記念すべきシリーズ第１弾。好みで
	コズミックファンタジー２　冒険少年バン(CD-ROM)	レーザーソフト	6780	2800	0	1200	0	価格に変動なし。この値段なら買い
	コズミックファンタジー３　冒険少年レイ(SCD)	レーザーソフト	7600	5000	▼300	2400	▼300	シリーズファンなら買っても損なし
さ	斬　陽炎の時代(SCD-ROM)	タイトー	7500	4500	0	2000	0	戦国モノが好きな人向けのＳＬＧ
	シャーロック・ホームズの探偵講座(CD-ROM)	ビクター音楽産業	7200	2900	0	1300	0	リアルなビジュアルがアニメする
	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	ハドソン	6800	4400	0	2200	△100	ＳＦＣ版とは好みで選ぶのがいい
	スターモビール(CD-ROM)	ナグザット	7200	4200	—	1800	—	星屑を載せて天秤のバランスを取る
	スプラッシュレイク(CD-ROM)	ＮＥＣアベニュー	5800	2500	0	800	0	敵を湖におっことすのが目的
	スプリガンmarkⅡ(SCD-ROM)	ナグザット	6800	4200	△400	2300	△200	人気が衰えないドラマチックＳＴＧ
	スライムワールド(SCD-ROM)	マイクロワールド	7200	4300	▼700	1800	▼500	おてごろ価格になった。好みで買い
	聖竜伝説モンビット(CD-ROM)	ハドソン	6800	4400	0	2100	0	最初は竜を育てるのが大変かも
	ソーサリアン(SCD-ROM)	ビクター音楽産業	7800	4800	▼100	2100	0	いくつもの冒険が用意されている
た	ダンジョンマスター　セロンズ・クエスト(SCD-ROM)	ビクター音楽産業	8200	5500	0	2200	▼100	リアルなシステムが高人気。好みで
	出たな!!　ツインビー	コナミ	6800	3200	0	1500	0	ツインビーシリーズ好きなら買い
	天外魔境Ⅱ卍MARU(SCD-ROM)	ハドソン	7800	4400	▼100	1800	▼100	一度は遊んでおきたい大作ＲＰＧ
	天使の詩(SCD-ROM)	日本テレネット	7400	2900	△500	1300	△200	ケルト神話に興味があれば買い
	トップをねらえ！　Gunbuster Vol.1(SCD)	リバーヒルソフト	6800	4800	▼800	2200	▼200	ＯＶＡが好きな人は絶対買いの一本
	どらごんEGG！	メサイヤ	6500	2100	0	900	0	進むにつれてドラゴンが成長する
	ドラゴンスレイヤー英雄伝説(SCD-ROM)	ハドソン	6800	4000	△200	2000	△100	続編も決定した親切設計のＲＰＧ
	ドラゴンセイバー	ナムコ	6800	2800	△300	1100	△100	２人同時プレイが可能になった
	ドラゴンナイトⅡ(SCD-ROM)	ＮＥＣアベニュー	7400	5200	—	2800	—	パソコン版からの移植作。少し待ち
	TRAVEL エプル(SCD-ROM)	RIOT日本テレネット	6980	3900	—	1800	—	かわいいキャラが活躍するＡＣＧ
な	熱血高校ドッジボール部・CDサッカー編(SCD-ROM)	ナグザット	7200	2500	▼100	1000	0	今度はサッカーで登場。好みで
は	はなたーかだか!?	タイトー	7200	2500	0	1100	△100	悪タヌキと天狗が戦うＳＴＧ
	バニラシンドローム(CD-ROM)	日本物産	6900	4100	0	2000	0	勝つと女の子のビジュアルが出る
	パロディウスだ！	コナミ	9800	5600	▼100	2500	▼100	完全移植がいいならＳＦＣ版を
	パワーイレブン	ハドソン	5800	2000	▼100	800	▼100	ＰＣでサッカーをやりたい人に
	パワーリーグⅤ	ハドソン	6800	4200	△100	2200	△200	ファンなら買っておきたいゲーム
	ファージアスの邪皇帝(SCD-ROM)	ヒューマン	7500	5200	△400	2800	△700	独特な世界観に人気沸騰中。待ち
	ファイヤープロレスリング２nd BOUT	ヒューマン	6900	3800	0	1800	0	ＳＦＣ版とは好きな方を選ぼう
	BURAI八玉の勇士伝説(CD-ROM)	リバーヒルソフト	7200	3800	0	1800	0	きれいなビジュアル。ファンなら
	プリンス・オブ・ペルシャ(SCD-ROM)	リバーヒルソフト	6800	3700	0	1800	0	他の機種とは好みで選ぼう
	ぽっぷ'ｎまじっく(SCD-ROM)	日本テレネット	6980	3900	▼200	1700	▼200	もう少し様子を見るのもいいかも
	ポピュラス　ザ・プロミストランド(SCD-ROM)	ハドソン	5800	3500	0	1600	0	いろいろな世界でゲームが展開
	ボンバーマン	ハドソン	5300	3600	0	1900	0	対戦プレイが燃えるＡＣＧ
ま	マジカルチェイス	パルソフト	7800	5300	0	2600	0	可愛い魔女が活躍するＳＴＧ
	魔晶伝紀ラ・ヴァルー(CD-ROM)	工画堂スタジオ	7200	3100	0	1300	0	３種類の攻撃方法が選べるＲＰＧ
	マスター・オブ・モンスターズ(CD-ROM)	マイクロキャビン	6500	3700	▼100	1700	0	モンスターを兵士として操るSLG
	マンホール(CD-ROM)	サン電子	6500	3200	0	1300	0	アリスのような世界を冒険できる
	モトローダーⅡ	メサイヤ	6500	4800	0	2300	0	妨害アイテムが増えて白熱する
や	YARAWA!(SCD-ROM)	ソフィックス	6900	3800	—	1800	—	人気コミックをゲーム化。好みで
ら	LOOM(SCD-ROM)	ビクター音楽産業	8000	4900	▼200	2300	▼300	映画のシーンを見ているような演出
	ロード オブ ウォーズ(CD-ROM)	システムソフト	6800	3700	0	1600	0	島の覇権を巡るＳＬＧ。好みで
	ロードス島戦記(SCD-ROM)	ハドソン	7200	4800	△500	2400	△100	価格上昇中。当分は下がらないかも
わ	ワールドサーキット	ナムコ	5800	2500	0	1200	0	セッティングが凝っているゲーム
	ワルキューレの伝説	ナムコ	6800	3200	▼100	1200	▼300	ファンならぜひとも欲しいゲーム

このソフトを買えっ!! 各店のおすすめゲーム

秋葉原の価格を吉祥寺で実現!!

東京都・ソフトピア吉祥寺店

都心からＪＲ中央線で数十分の場所に位置する吉祥寺は、ファッショナブルな街として若者をひきつけています。今回紹介するソフトピア吉祥寺店は、吉祥寺駅の北口から歩いて数分の商店街の中に'90年にオープンしました。店内は１階がＣＤなどの売り場、２階がゲーム機・ソフト売り場になっています。秋葉原にあるソフトピアの姉妹店で、ほかに渋谷、横浜、立川、春日部、蒲田などでもチェーン店が営業中。吉祥寺店では、常時2000～3000タイトルのソフトをそろえているとのことです。とくに、一般の販売店では珍しいネオジオの本体とソフトを安く扱っているのが目をひきます。

取材当日は『真・女神転生』の発売直後でした。今回の『女神転生』は吉祥寺が地元（？）だけあって人気も高く、早くもベスト10に顔を出しています。今後発売になる人気ソフトについては、入荷本数が決まりしだい完全予約制で販売するとのことです（下記のベスト10の価格は、11月１日現在の新品ソフトの販売価格です）。



←店長のおすすめは、息の長い人気の『マリオカート』

●人気ソフトBEST10

	タイトル	価格
1	ドラゴンクエストⅤ(SFC)	¥8700
2	スーパーマリオカート(SFC)	¥6980
3	スナッチャー(PC SCD-ROM)	¥5980
4	真・女神転生(SFC)	¥7500
5	ランドストーカー(MD)	¥5980
6	スーパーマリオワールド2(GB)	¥2980
7	ストリートファイターⅡ(SFC)	¥7800
8	銀河お嬢様伝説ユナ(PC SCD-ROM)	¥5380
9	ライズ オブ ドラゴン(MEGA-CD)	¥5080
10	ワールドヒーローズ(NEO・GEO)	¥21800

コメント欄の注意事項●文中の略語は以下の通りです。ACG・アクションゲーム／AVG・アドベンチャーゲーム／PZG・パズルゲーム／RPG・ロールプレイングゲーム／SLG・シミュレーションゲーム／SPG・スポーツゲーム／STG・シューティングゲーム

●ゲームボーイ

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	ウィザードリィ・外伝 I	アスキー	4635	2800	0	1200	0	高人気で高値安定。あったら買い
	宇宙戦艦ヤマト	ベック	3900	2500	▼500	1000	▼200	イスカンダルまでのヤマトの航海
	うる星やつら	やのまん	5200	3000	0	1800	0	『うる星』がコミカルRPGに
	ウルティマ・失われたルーン	ポニーキャニオン	4800	1900	0	700	0	完成度も高い。ファンなら買い
	X　エックス	任天堂	3980	3000	▼200	1200	▼100	まだまだ値が下がりそう。待ち
	隠忍伝説	バンプレスト	4980	3000	△300	1300	0	値下がりするには時間がかかりそう
か	カエルの為に鐘は鳴る	任天堂	3900	2600	▼100	1200	▼100	値段が高くても買う価値がある
	クイズ世界は　SHOW BY ショーバイ	タカラ	3980	2700	△100	1300	0	人気クイズ番組をGBに。好みで
さ	時空の覇者　Sa・Ga 3［完結編］	スクウェア	4900	3000	△200	1400	△100	SAGAファンなら絶対買い
	聖剣伝説ーＦ.Ｆ外伝ー	スクウェア	4800	2500	0	1300	0	FFシリーズがACGで登場
	セレクションII	ケムコ	4800	2800	△300	1600	△100	値段が急上昇中。待とう
た	高橋名人の冒険島II	ハドソン	3800	2500	0	1200	0	SFC版と一緒に遊ぶのもいい
	ちびまる子ちゃん４　これが日本だよ王子さま	タカラ	3800	2400	△100	1200	△100	まる子たちが日本の名物を集める
	ドラキュラ伝説II	コナミ	3800	1600	△100	700	△100	ファンでなくとも買い時の値段
な	ナノ・ノート	コナミ	4500	3000	0	1200	▼200	GBを電子手帳として使うソフト
は	バイオニックコマンドー	カプコン	3500	2000	0	800	0	ワイヤーを使って画面内を移動
	パロディウスだ！	コナミ	3800	2000	0	1000	0	GB本格コミカルSTG。買い
	ピタミーナ王国物語	ナムコ	4900	3000	△200	1400	△100	高値で買い取ってくれる
	ヘラクレスの栄光　動き出した神々	データイースト	4800	2800	0	1300	0	SFC版を買ってもいいかも
	ペンタドラゴン	やのまん	4800	2800	0	1100	0	ドラゴンと人間のハーフが主人公
	星のカービィ	任天堂	2900	2000	0	1000	0	何でも吸い込むカービィは大人気
	炎の闘球児　ドッジ弾平	ハドソン	4500	3200	0	1500	0	他機種にひけをとらない。即買い
ま	マサカリ伝説金太郎　アクション編	トンキンハウス	3980	2700	▼100	900	0	まだまだ値が下がりそう。待ち
	メトロイドII	任天堂	3500	2100	0	800	▼100	FC版のリメイク。ファンなら
ら	ロックマンワールド２	カプコン	3500	2400	0	1100	0	それほど価格変動はない。待ち

ポリゴナイザーはゲームを変えられるか？

２次元が作る３次元世界はどうなるか

最近よく耳にする言葉・ポリゴン。でも正確な意味やどういうものなのかを言える人はまだ少ないんじゃないでしょうか。簡単に言えばポリゴンとは多角形のこと。ポリゴンである三角形や四角形を組みわわせて立体を表現するのが、ゲームセンターなどでよく見かけるレース物などで応用されています。ただし、複雑な物体を表現するにはより多くのポリゴンを必要とします。球形を作ろうとするとき、８個の三角形と256枚の三角形を使うのとでは、どちらがキレイな球になるかはすぐわかるでしょう。でも、ただポリゴンの数を増やすだけでは、それを管理するCPUに負担をかけるだけですので、実際には一画面中に使えるポリゴンの数は制限されています。それでもコンピュータ上で立体感を表現する手段としてポリゴンは役立っているのです。

●メガドライブ

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	アイラブドナルドダック　グルジア王の秘宝	セガ	4800	2200	△200	900	0	ドナルドが秘宝を求めて冒険する
	アイルトン・セナ　スーパーモナコGPII	セガ	7800	4300	▼300	1900	▼200	セナが監修したＦ１ゲーム。好みで
	Ｆ１サーカスMD	日本物産	7500	2500	0	1100	0	他機種版とは好みで選ぼう
	エル・ヴィエント	ウルフチーム	8500	5000	0	2400	0	美少女が主人公のＡＣＧ。待ち
か	グレイランサー	メサイヤ	8300	4000	▼100	1700	▼200	異星人に拉致された父親を救出する
	鋼鉄帝国	ホット・ビィ	7800	4300	0	1800	0	スチームパンクなＳＴＧ。買い
	ゴールデンアックスII	セガ	6000	2800	0	1100	0	前作よりも派手な魔法がスゴい
	コズミック・ファンタジーストーリーズ(CD-ROM)	RIOT・日本テレネット	7800	3800	▼500	1600	▼300	ＰＣ版の２本がこれ一つで遊べる
か	THUNDER FORCEⅣ	テクノソフト	8800	5000	0	2300	▼100	シリーズ第４作。ＳＴＧ好きの人に
	サンダーストームＦＸ(CD-ROM)	ウルフチーム	7800	3500	—	2000	—	きれいなアニメーションが展開
	シャイニング・フォース～神々の遺産～	セガ	8700	4700	△400	2300	△200	初心者でもできる本格的ＳＬＧ
	重装機兵レイノス	メサイヤ	6200	1800	—	900	—	重装機兵シリーズ第１弾
	修羅の門	セガ	6000	3900	0	1800	0	同名漫画のＳＬＧ化。ファン向け
	ジョーモンタナII・スポーツトーク・フットボール	セガ	7000	2800	▼500	1200	▼100	フットボールファンなら買っても
	スプラッターハウス　PART 2	ナムコ	5900	3800	△100	1900	0	ホラー映画フリーク狂喜のＡＣＧ
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	6000	3000	0	1500	△100	価格変動が激しい。よく探そう
た	天下布武・英雄たちの咆哮(CD-ROM)	ゲームアーツ	7800	4000	0	1800	0	リアルな画面の戦国ＳＬＧ。買い
は	ベア・ナックル	セガ	6000	3700	0	1700	0	続編も決定した。あったら買い
ま	まじかる★タルるートくん	セガ	3880	2500	0	1200	△100	この内容で、この低価格。買い
ら	ライズ・オブ・ザ・ドラゴン(CD-ROM)	セガ	6800	4500	▼700	2800	▼700	アメリカ産ＡＶＧの秀作。イチ押し
	ラングリッサー	メサイヤ	7300	4800	—	3000	—	続編の発売前に遊んでおこう
	乱世の覇者	アスミック	9800	5000	0	2200	0	遊びやすいＳＬＧ。ファンなら
	LUNAR THE SILVER STAR(CD-ROM)	ゲームアーツ	7800	4900	0	2100	0	独特な戦闘シーンが面白い、買い
	レッスルボール	ナムコ	5800	4600	0	2300	0	人気が衰えず品薄状態が続く
ワ	ワンダードッグ(CD-ROM)	ビクター音楽産業	7200	3500	▼200	2000	▼800	絵本のような世界が舞台のＡＣＧ

銀河中心を駆け巡る宇宙の戦士達の活躍

リアルな設定にSFファンも納得できる

第21回。今回はＰＣエンジンで好評だったＳＦ・ＲＰＧ、サイバーナイトの紹介です。ジャンプミスで未知の銀河中心に飛ばされてしまった者達が地球へ戻るまでの活躍を描いた作品。元々が小説から成り立ったものですので、世界観からメカニックなどの設定がしっかりしているのが魅力のひとつです。戦闘はフィールド上で敵味方のユニットを動かしていくタクティカル方式。そのためただ戦うのだはなく、ちょっとした作戦を考えて行動しなければなりません。ＳＦファンにおすすめです。

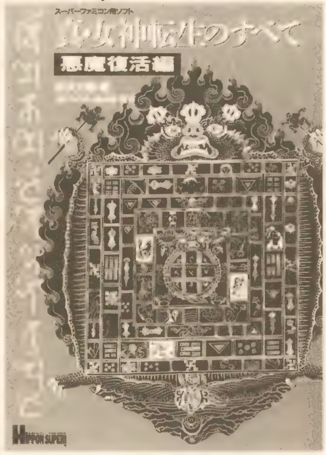


←サクサク進めるストーリーが嬉しい。価格は１０００～２０００円位が相場です。

●価格相場表は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータで作成しました。御協力いただいた方々に御礼申し上げます。
●わんぱくこぞう 03(3863)0901　●おさるの館 06(460)9231　●ぴゅう国立店 0425(72)7160　●ソフトピア吉祥寺店 0422(21)0703

これで真・女神転生の世界観のすべてがわかる

真・女神転生のすべて
悪魔復活編
成沢大輔・編
定価1000円



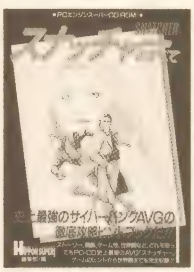
電脳悪魔絵師金子一広の華麗なモンスター・イラスト208体を、鈴木一也の詳細な悪魔解説とともにフルカラーで紹介／「真・女神転生」の世界により深く入っていける１冊／　これで、悪魔のすべてがわかる!!

真・女神転生のすべて
徹底攻略編
成沢大輔・編
定価880円



「真・女神転生」の完璧なデータとマップを掲載した究極の攻略本／　このゲームの持つ独特の悪魔世界をあますことなく紹介!!　異変の原因は自衛隊のクーデターだった／

話題騒然／HIPPONの強力ラインナップ!!



スナッチャーのすべて
HIPPON SUPER／編集部・編／定価880円

史上最強のサイバーパンクＡＶＧの徹底攻略ヒントブックだ!!　ＰＣ-ＣＤ史上最高のＡＶＧ「スナッチャー」。ゲームのヒントから世界観まで完全収録!!



ダービースタリオン全国版を一生遊ぶ本
成沢大輔・著／定価780円

あなたの知らなかったダビスタ全国版の世界がここにある／　最新血統データと調教ノウハウをつかみ、最高のオーナーブリーダーを目指せ／

スカイミッションのすべて
HIPPON SUPER／編集部・編／定価800円

超リアルな空中戦が楽しいこのゲーム。大空の覇者を目指すキミに、全ミッションを完全解説／　愛機キャメルと5人のパイロットのデータなども完全網羅!!



ベスト競馬ダービースタリオンを一生遊ぶ本
成沢大輔・著／定価780円

ダビスタの生産や調教のノウハウから、種牡馬と繁殖牝馬の詳細なデータや血統をまとめ、思い入れたっぷりに凝縮した完全解読本／

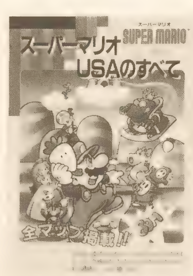
近刊情報
重装機兵ヴァルケンのすべて
1月中旬発売予定
冒険企画局・編／予価1000円
ロボット・アクション・ゲーム「ヴァルケン」のすべてをこの一冊に／完全データとコミックが合体!!

スーパーマリオカートすべて
HIPPON SUPER／編集部・編
定価800円



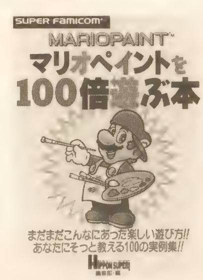
勝つための全コース、全テクニックガイド。キャラ別に各コースの攻略法を解説。必勝テクニックも全公開／

スーパーマリオUSAのすべて
HIPPON SUPER／編集部・編
定価800円



アイテム・敵キャラからワープポイントにいたるまで、アメリカ帰りのマリオ全マップを徹底解析／

マリオペイントを100倍遊ぶ本
HIPPON SUPER／編集部・編
定価800円



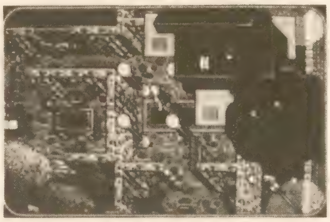
まだまだこんなにあったマリオペイントの新しい遊び方／もっともっと遊べる100のアドバイスを満載!!

JIC ジック 書店にない場合は窓口販売及び通信販売を行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価は税込みです

パソコンゲーム LOOK ON! vol.8 今、IBM-PCのゲームが熱い



▲リアルさを極めた「アンダー・ザ・ワールド」


▲ウルティマの7作目もすでに発売されている

WIZやウルティマの最新作も登場し、盛り上がるIBM-PC。

ゲームに詳しい人に、「ゲームの世界的な最前線はどこか？」と問えば、これまでは「アミガ」と答える人が大多数だった。しかし、ここへきてIBM-PCが急速な伸びを見せている。速度、大容量化といったマシン自体の機能向上に加え、低価格化も普及に拍車をかけているようだ。ハードが普及すれば当然ソフトも増える。というわけで、今、IBM-PCのゲームソフトは非常に充実したラインナップを見せている。

パソコンゲーム界の動きは、コンシューマー・ゲームのファンにとっても無視できないもの。特に、「シム・シティー」、「ポピュラス」、「レミングス」といった斬新なゲームの多くは、海外のパソコンソフト市場で成功してから国内に入ってきている。それに、なんといっても、ヒッポン読者にとって目が離せないのは、ウィザードリィ最新作の動向だ。……新システムの6作目、「ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」はコンシューマーで移植されるのか？　さらに、パソコン版の7作目はどうなっているのか？


▲新・ウィザードリィとも言うべき6作目だ

最近、IBM-PCのゲームで人気を集めているものの多くは、超リアルな3Dダンジョンもの。ウィザードリィ・シリーズの最新作「クルセイダー・オブ・ザ・ダークサーバント」はもちろんのこと、ウルティマ・シリーズの外伝として発売された究極の3Dダンジョンもの「ウルティマ・アンダー・ザ・ワールド」等、目を疑うほどの高品質ゲームが目白押しである。

こうした作品群に共通するすごさは、全方向スムーススクロールの3Dダンジョンと、操作のリアルタイム性。もちろん、これは名作「ダンジョン・マスター」の影響が大きい。とにかく、その自由度の高さとゲームの奥行きは、コンシューマー・ゲームからは想像もつかないほどである。

「マザー」でもおなじみのプログラマ、大森田不可止氏はこう語っている。「大容量化、高速化に加えて、安くなってきたことが大きいよね。ぼくも50メガ、486のマシンで、相当いろんなものくっつけたけど、100万くらいで収まった。秋葉原なんかでも、もろゲーム専用って感じで、モニター込み20万円くらいでプッシュしてますよ」

市場が活況になれば、製作者側も気合いが入る。再び大森田氏。

「昔はアミガにヘンなゲームがいっぱいあって面白かったんだけど、儲かってなかったみたい。製作者もずいぶん流れていってるんじゃないかなあ」

そうなると、気になるのは移植の可能性。果たして、SFCでWIZの最新作を選べる日が来るのだろうか。アスキーでは、6作目のコンシューマー向け移植はおろか、7作目のパソコン版移植についてもまだ何も言えない状態だという。そもそも、PC-98のレベルでも、移植は難しいほどなのだ。

期待がかかるのはSFCのCD-ROMだが、それでも速度の点でどこまでついていけるか……。だからこそ、今、ブッチギリの実力を見せるIBM-PCに注目だ。

HIPPON ●ヒッポン スーパー



『ポピュラスII』に『エルファリア』…'93新春の注目ソフト大研究に、アクションゲームファン期待の『ヴァルケン』徹底攻略。強力特集満載ヒッポン2月号に乞、御期待!!

次号2月号は 1月6日発売!!

定価490円(税込み)

TV GAME MAGAZINE

SUPER!

編集後記

●毎年のことながら、極端な12月の発売タイトル数には悩まされる。いくらページがあっても足りない。12月は一年最大の商戦期とはいうもののなんとかならないものかと思う。（ハルク）

●今日は早いとこ家に帰る。家を出る前に20分もカギをさがしたのにどこにもない。仕方がないのでカギを開けっ放しで出てきた。昨日帰りざまにトイレに飛び込んだのがまずかったのか。（根本）

●ネモトというブルースマンがいて、こいつがとんでもない男だ。仕事の手を休めたかと思うと突然怒り出し、ふと立ち上がったかと思うとおならをする。その有様はまるでジェフ・ベックだ。(浅野)

●自分の好きな音楽に「ケンカの弱そうな」という言葉があてはまることにふと気付いた。あるいは「小心ロック」とか。小心を→傷心に変換すれば、ホラ、ネオアコの本質が明らかに!（元宮）

●ああっ朝日がまぶしい…と目が覚めたら、スタンドつけっ放しで、妙な格好で床に寝てた。そんな日々が続いている訳で風邪をひいたのだ。ワープロで打った原稿をセーブし忘れたし。あ〜あ。(依田)

●今回、巻頭特集のトビラにイラストを書いてくれた鶴見氏はジャズドラムを叩くらしい。ピーター・アースキンが好きなんだそうだ。そーゆー話をしてるとCD買いたくなるけど、あ、金がねえ。(徳)

●ハガキを読んでると、みんな勝手な事を書いてるなぁ。「サリー、結婚？ 離婚？」とか。あたくしが「結婚」「離婚」ですって!? ちょっと家庭の事情な訳よ。おへそでお茶を沸かすわよ。（サリー）

HIPPON SUPER!
1993年1月号

EDITOR IN CHIEF●三橋文夫
EDITORS●根本康弘 元宮秀介 依田智雄 浅野耕一郎
STAFF●レッカ社 キャラメルママ 辻事務所 ベントスタッフ CB'S PROJECT ゲームフリーク ヘッドルーム ターニングポインツ GTV 山猫有限会社 インターラクト ベニー松山 手塚一郎 成沢大輔 石埜三千穂 鈴木みそ 石垣環 杉森建 猪野清秀 渡辺浩弐 佐久間亮介 内田聡 徳永佳明 戸田宣子 山住賢司 藤村幸治 木村勝好
DESIGNERS●バナナグローブスタジオ ティースタジオ DNA 遊デザイン室 M'S SPACE アートサプライ 前嶋伸行
ILLUSTRATORS●伝陽一郎(表紙イラスト) 高橋政輝 キャラメルママ 田中光 鶴見としゆき
PROOFREADER●フラッパーズカンパニー

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話［編集部］03-3239-0237
［営業部］03-3234-4621(東京) 052-201-4181(名古屋) 06-204-1966(大阪)
印刷所 光村印刷株式会社

雑誌コード07689-01 Printed in Japan

郵 便 は が き

切手を貼って送ってね！

102

東京都千代田区麴町
5－5－5
JICC出版局
HIPPON SUPER！編集部
読者プレゼント係

●キリトリ線●

ご住所 でんわ	〒 ☎（ － － ）					
お名前	（男・女）	年齢	歳	学年・職業		
先月買った他のゲーム誌		この本を買った日		ほしいプレゼントNo.		

●これから欲しいゲーム機は？（１つだけ）
①ファミコン（ディスクシステム・ツインファミコンを含む） ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④メガドライブ ⑤ゲームボーイ ⑥ゲームギア ⑦PCエンジンGT ⑧ネオジオ ⑨ワンダーメガ ⑩MEGA-CD ⑪PCエンジンDuo ⑫PCエンジンスーパーCD-ROM² ⑬その他

●持っているものに○をつけて下さい
①ファミコン（ディスクシステム・ツインファミコンを含む） ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM² ⑤PCエンジンDUO ⑥メガドライブ ⑦ゲームボーイ ⑧ゲームギア ⑨PCエンジンGT ⑩ネオジオ ⑪ワンダーメガ ⑫PCエンジンスーパーCD-ROM² ⑬MEGA-CD ⑭その他

☆応募のしめきりは１月６日です。（当日消印有効です。）

1月号愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			

★今号でおもしろかったもの、興味のなかったものを選んで記入して下さい。(いくつでも)

①表紙 ②1992 ベストゲームソフト ③特集 真·女神転生 ④TVゲームヒットチャート⑤NEWS FILE ⑥特集 ウィザードリィV Q&A⑦特集 半熟英雄 ⑧役立ちコマンドデータバンク ⑨HOT GAME REVIEWウィザードリィ V ⑩らんま1/2 ⑪ヨッシーのクッキー ⑫スナッチャー ⑬ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 ⑭ユーザーズアイ ⑮小説・ウィザードリィII ⑯風雲SLG城 ⑰フリートークremix ⑱海外ゲーム雑誌 ⑲TVゲーム昔話 ⑳テクノの部屋 ㉑ホラーは踊る ㉒神話世界の旅人たち ㉓電撃ウルフジャック ㉔TV GAME BROADWAYスーパーファミコン ㉕ファミコン ㉖PCエンジン ㉗メガドライブ ㉘ゲームボーイ ㉙HIP ON! ㉚フォーミュラパラダイス ㉛コミック・ウィザードリィ外伝 ㉜バグボーイズクラブスーパー ㉝DQマスターズ ㉞FFナイツ ㉟格闘連合 ㊱ジパング通信 ㊲クラブ邪教の館 ㊳ウィザードリィ友の会 ㊴中古ソフト情報局 ㊵読者プレゼント ㊶コミック·クインティ ㊷ニューソフトストリート ㊸新作スケジュール ㊹付録·ファイナルファンタジーV ㊺付録·ウィザードリィVモンスターマニュアル

●おもしろかったもの〔　　　　　　　　　　　　　　　〕

●興味のなかったもの〔　　　　　　　　　　　　　　　〕

★本誌への感想、注文、何でも言いたい放題で、どーぞ。

キリトリ線

PRESENT

今年も1年間愛読ありがとう。来年もヨロシクね!!(マジで)

メガドライブ

❶ メガドライブ ソニック・ザ・ヘッジホッグ2



●セガ

セットで3名

スーパーファミコン

❷ エルファリア

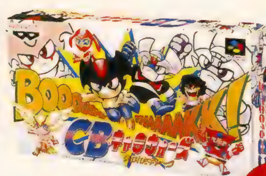


●ハドソン

5名

スーパーファミコン

❸ CBキャラウォーズ



●バンプレスト

3名

PCエンジン

❹ 激写ボーイ

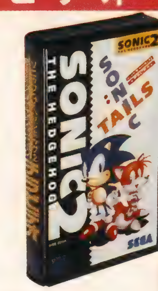


●アイレム

2名

ビデオ

❺ ソニック・ザ・ヘッジホッグ2



●セガ

50名

時計

❼ ドラゴンクエストV

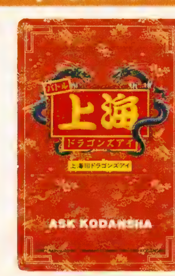


●アポロン

10名

トランプ

❽ バトル上海ドラゴンズアイ



●アスク講談社

20名

❻ シンプソングッズが抽選で当たるプロモーションビデオ



●アクレイムジャパン
・三菱鉛筆

20名

ステッカー

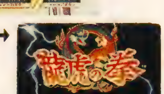
❾ 龍虎の拳(2種)

↓インストラクションカード



20名

❿ 光るステッカー→



5名

●エス・エヌ・ケイ

テレカ



⓫ ゼロヨンチャンプ2

●メディアリング

5名

とうとう'92年も、この号で終わり。てな訳で、今月号と来月号の2ヶ月に渡って大プレゼント特集としてお送りします。まぁそれはともかく、アンケートハガキに欲しいプレゼントの番号を書いて送って下さい。

今回のしめ切りは1月6日(水)(当日消印有効)

おめでとう!当選者発表 ―11月号―

①スーパーパン(SFC)
福岡県・片田憲行(他2名)
②武者(SFC)
宮城県・三塚一成(他2名)
③アクスレイ(SFC)
東京都・中川幸弘(他2名)
④サンダーストームFX(MDCD)
奈良県・上川喜孝　熊本県・作間淳　富山県・牛島慶一　秋田県・加藤豊(他1名)
⑤ブライ(MDCD)
千葉県・石橋賢一(他2名)
⑥スーパーモナコGPII(GG)
千葉県・長田一也(他2名)
⑦龍虎の拳グッズ
北海道・陸川吉明　長野県・小沢睦　愛知県・古橋直樹(他2名)
⑧フィルムサングラス
大阪府・朝田勝幸　山梨県・川原崎まどか　福岡県・安森順一　秋田県・堀井啓真　兵庫県・黒井泰幸　徳島県・宮武毅(他14名)
⑨超兄貴・プロモーションビデオ
広島県・末永勝治(他2名)
⑩レナス・CD
東京都・大山真吾　山口県・丸山雅弘　埼玉県・阿部陽子　岐阜県・林俊秀　大阪府・高山直樹　高知県・坂本朝子(他14名)
⑪アストラルバウト・テレカ
三重県・平松誠　東京都・北林崇(他3名)
⑫ブライII・テレカ
広島県・三原辰司　東京都・鈴木陽子　千葉県・大田拓哉　埼玉県・富田輝　新潟県・後藤桃代

【プレゼント担当者のつぶやき】
おなべ。やっぱり、お・な・べ。冬だもんなぁ。僕は牡蠣鍋が大好き。特に味噌仕立てのがたまんない。鳥肉を使った水炊きもいいねぇ。大根おろしとポン酢としょう油であっさりとした味付けで食べるのが大変うまい。やっぱり冬はおなべだねぇ。

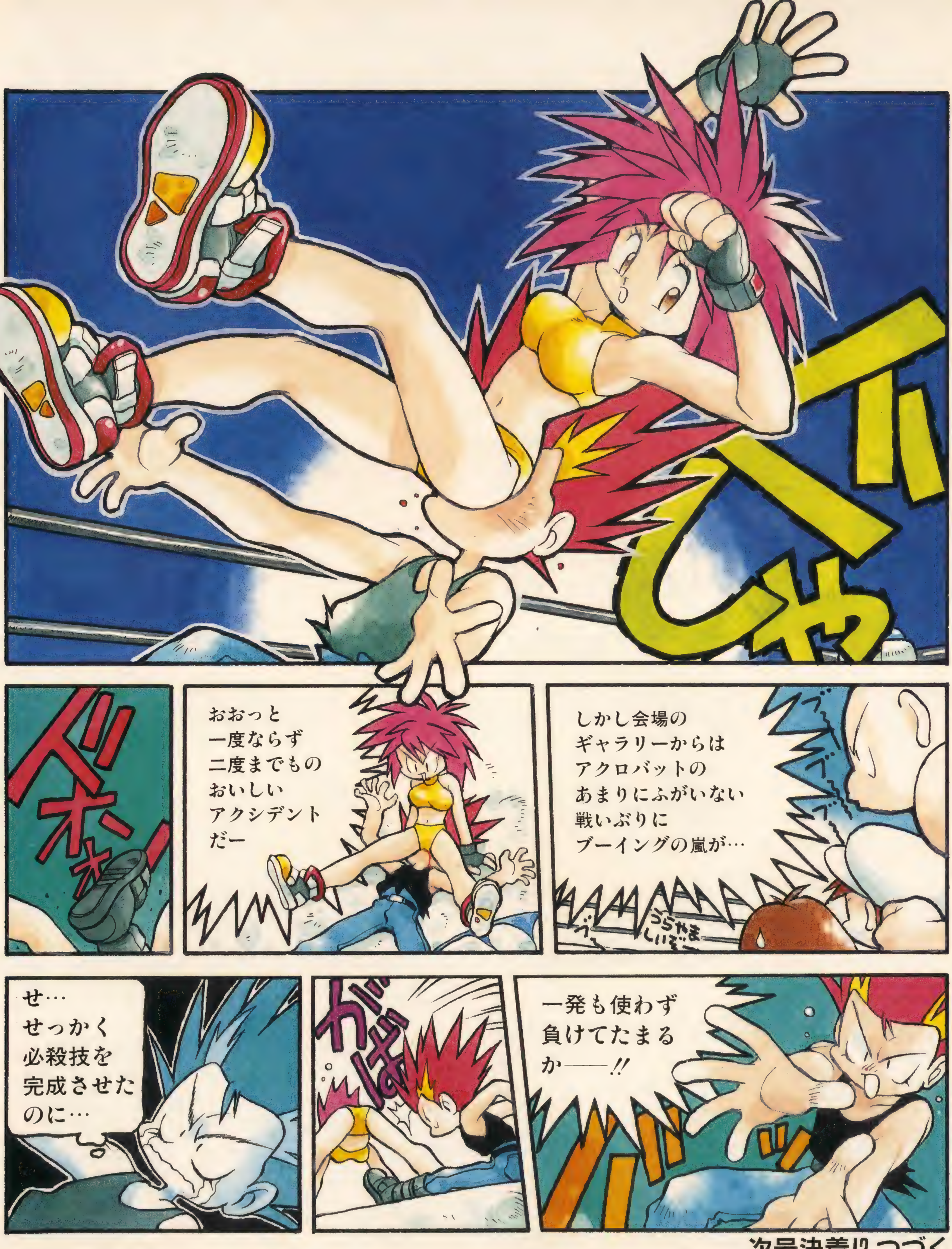
必殺技をあっさり破られたアクロバットだが……!

クインティ Quinty

㉜たたかえ!クインティ 強いのは誰だ ファイナルマッチ(その4)

by 杉森 建





来たるべき単行本化へ向けて、応援のお便りをよろしく！ 本誌編集部「コミッククインテティ」係まで

次号決着!? つづく

new Soft Street

大作RPGがまとめて発売された92年もとうとう今月で終わり。そこで今回は、来年初頭〜春先にかけて発売が予定されている新着ソフトを集めてみました。さて、この中で来年の台風の目となるようなソフトがあるか？楽しみですね。

SFC ポップンツインビー

▪コナミ ▪3月発売予定 ▪価格未定

➡STG
➡2P同時可
➡コンティニュー
➡カートリッジ

グラディウス、ドラキュラ、コントラ…そして遂にツインビーがSFCに登場！

まだかまだかと待ち望んでいた全国1000万のツインビーファンの皆様お待ち遠さまでした。ついにSFCでツインビーが発売されるよ。

この『ポップンツインビー』はアーケード版の『でたな!? ツインビー』の流れをくんだコミカルな縦スクロールのシューティングゲームだ。

今回の敵は悪の科学者Dr.マードック（80歳）、彼は汎用お手伝いロボット「どんぐり部隊」を使い世界征服を企む一方で最終兵器「スーパーマスターツインビーデビル」を開発中。彼の陰謀を打ち砕くべくツインビー、ウインビーは立ち上がった。

パワーアップシステム等も一新された『ポップンツインビー』。発売まであと数ヵ月。楽しみに待とう。



↑『ポップツインビー』は、もちろん2P同時プレイが可能なのだ



←ツインビーのパンチ攻撃。振り出した拳がカワイイぞ



↑分身＋バリアを装備。にしても街の灯がとてもキレイ



←紫色の雲海を越えて、行け行けツインビー



→ボスが登場。腕をふり回しながら、攻撃を仕掛けてくるぞ



↑おや、地上に大仏が。ここは、インドかチベットか？

MD デバステイター

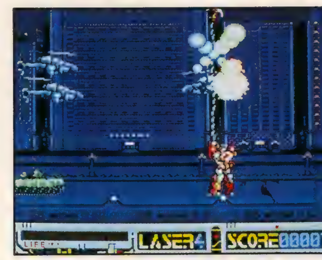
▪ウルフ・チーム ▪2月発売予定 ▪価格未定

➡ACG
➡1P専用
➡コンティニュー
➡CD-ROM

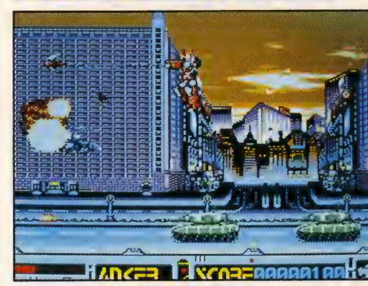
ウルフ・チームメディアミックスACG第1弾ついに発売！

アニメーションビデオ、ガレージキット、CD、ゲームソフトとメディアミックスとして企画されている『デバステイター』。ゲームソフトはSFCとMEGA-CDで発売されるが、今回紹介するMEGA-CD用ACGの方が先行して発売される。

MEGA-CD版はアクションステージとシューティングステージの2種類のステージで構成されている。どちらもシンプルな操作方法でゲームを楽しめる。またアクションステージのみ「チャージ」(ローラーダッシュ）をすることができ、これで敵のキャラクターを破壊したり、弾き飛ばしたりすることができる。ゲーム全体を通して、『魅せる』イベントが用意されており、プレイヤーを飽きさせない工夫も嬉しい。ビジュアルシーンもアニメの原動画を使用することで、ゲームを盛り上げているのだ。



←ゲームは横スクロールのアクション＋シューティング



↑ヘリや戦車が、行く手を妨害する。強行突破するのだ！



↑自キャラ『プロトバーサス』を上手く使いこなすのだ



→操作はシンプルで、しかも多彩なアクションが用意されている



↑ボスが登場。重歩行戦車といった所か。激しい攻撃が予想される



←メガCD版は、SFC版に先駆けて発売されるよ

SFC スターフォックス

➡STG
➡1P専用
➡コンティニュー
➡カートリッジ

■任天堂■1月30日発売■¥9800

ウワサの高速画像処理チップ『スーパーFXチップ』搭載のソフトがついに任天堂から発売される。

気になるタイトルは『スターフォックス』。カスタムチップのスペックを生かした3DのSTGだ。

主人公はキツネのフォックスの他、トリ、ウサギ、カエルといったおなじみの動物達。彼らの乗り込む宇宙艇が編隊を組み悪の皇帝アンドルフとその軍団に戦いを挑む。

空中戦や地上への攻撃の他に障害物をかわしたり狭い隙間をくぐり抜けるといった飛行感覚も楽しめるぞ。



↑宇宙空間で小惑星群が急接近。スーパーFXチップ搭載で、さらに迫力のある映像表現が可能に



←ビルの谷間に潜む敵キャラクター



↑主人公フォックスの駆る高速宇宙艇『アーウィン』が発進



→ボスキャラを発見！ ただちに攻撃を開始せよ

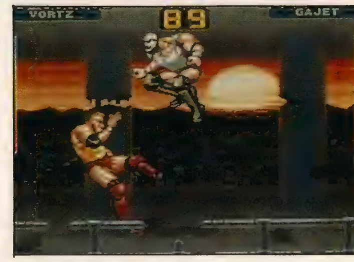
SFC DEAD DANCE

➡ACG
➡2P対戦可
➡パスワード
➡カートリッジ

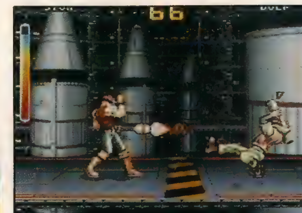
■ジャレコ■3月上旬発売予定■¥9700(予)

ジャレコがSFCで発売を予定している『DEAD DANCE』はジャレコ初の16メガROMを使用した対戦型ACGだ。

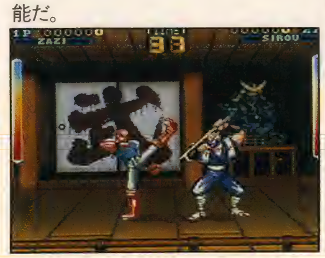
ゲームのモードはストーリーモード、1PVSCPU、1PVS2Pの3種類。ストーリーモードでプレイヤーが選択出来るキャラは日本古来の裏武術を操る翔、翔のライバルザジ、忍者の琴乃、プロレスラーのボルツの4人。2P対戦時には、ストーリーモードの最後の相手、〝格闘神〟以外に登場するすべてのキャラが使用可能だ。



↑打、投、極の全てを極めたプロフェッショナルレスラー、ボルツ



←ロケット弾を放つ敵キャラ。これは本当に格闘？



↑日本古来の裏拳法を操るザジ。もう一人の使い手翔とは、宿命のライバル



→翔とザジの再会シーン。両者とも同じ流派の格闘家

SFC ポピュラス2

➡シミュレーションRPG
➡1P専用
➡パスワード
➡カートリッジ

■イマジニア■1月発売予定■¥9800（税別）

海外で大ヒットの『ポピュラス2』がスーパーファミコンで装いも新たに登場する。日本版に移植するにあたって、幾つかの点が大きく変更された。オリジナルは全1000面のSLGだったのが、ストーリー性の高まったシミュレーションRPGとなった。経験値システムや、イベントの発生などRPG要素が取り入れられている。また、ゲーム自体の難易度も低く設定される予定で、誰にでもポピュラスの楽しみが味わえるはずだ。スーパーファミコンマウス対応で操作も楽々。



↑この画面でその面のゲーム条件がわかる。左側のアイコンをクリックすると神技の説明が



←ゲームの進行は基本的に同じ。土地の造成だ



↑これがゲームタイトル画面。パスワードコンティニューは健在だ



→火柱を使用。2では技によっては相乗効果もあるぞ

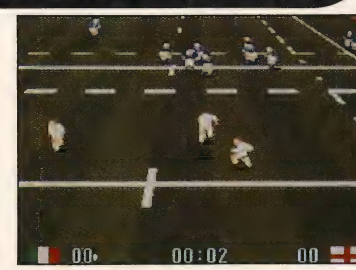
SFC ワールドグラス・ラグビー

➡SPG
➡2P対戦可
➡コンティニュー
➡カートリッジ

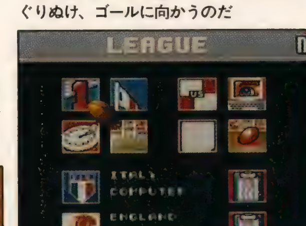
■ミサワエンターテイメント■発売日未定■¥7900

ついにラグビーがSFC用のゲームになって楽しめてしまうぞ！

画面はフットボールゲーム等でお馴染みの3D表示。チームはインターナショナルチームの16チームが用意されているが、この他にもプレイヤーの好みに応じてチームをデザイン出来る。なんとチームデザインはメンバーは言うまでもなく、ジャージまでも好みにエディット出来てしまうのだ。モードもワールドカップ、リーグ、友好戦の3種類と充実。細かな演出も用意されていて、ラグビーファンは必携の1本なのだ。



↑走る走る。うまく敵チームのディフェンスをくぐりぬけ、ゴールに向かうのだ



←風速、グラウンドの状態等、細かく設定できる



↑ゲーム中の画面。3D表示ということで、見やすく、非常にプレイしやすい



→フォーメーションを選択中。さて、どれにしようか

SFC プロフットボール'93

➡SPG
➡2P対戦・協力可
➡パスワード
➡カートリッジ

■EAビクター■1月発売予定■価格未定

今シーズンも熱い試合が繰り広げられているNFL。その92年度のデータに則った、フットボールゲームがスーパーファミコンで登場だ。

選択出来るチーム数は何と全部で40!! 全米各地の28チームと2つのスペャルチーム、それに加え過去の強豪チームが10チーム用意されているといった具合だ。

また、ゲームモードもトーナメント戦やサドンデスなど5種類用意されており、プレイの幅がグンと広がっている。対戦プレイや協力プレイが出来るのもうれしい点だ。



↑タッチダウン成功の瞬間だ。ここまでボールを進めるのは結構大変だよな



←日本でもNFLの人気は高くなってきているね



↑今シーズンでは、カウボーイズの活躍が目立っているNFLだ



→フォーメーションが重要なのがフットボール

SFC ナムコットオープン

➡SPG
➡2P対戦可
➡バックアップ
➡カートリッジ

■ナムコ■1月発売予定■価格未定

ナムコから新登場の『ナムコットオープン』は、同社のファミコン版『ナムコクラシック』シリーズをさらに進化させたゲームとなっている。

ゲームモードは3種類が用意されている。ストロークプレイ、マッチプレイなど4種類の遊び方で18ホールを一周する「ラウンドプレイモード」。賞金王を目指しツアーをしながら、プロゴルファーを育てて行く「ツアーゴルフモード」。アプローチやパットの練習が出来る「練習モード」。ツアーゴルフモードでは1打ごとのボールの位置まで記録されたりもするのだ。



↑8人のギャルの中からキャディーを選べるのだ。君ならどのギャルを選ぶ?


←ティーショット画面。打球の方向を調整しよう



↑晴れ渡った青い空に雲がポツリ、ポツリ。いざ、ナムコットオープンの開幕ですな


→ツアーモードでは、ショップで買物出来るのだ

SFC NFLフットボール

➡SPG
➡2P対戦可
➡パスワード
➡カートリッジ

■コナミ■発売日未定■価格未定

プロフットボールのNFLとライセンスを結び全チーム・選手の実名を使用した『NFLフットボール』。フットボールゲームは多数発表されているがこの作品を特徴づける今までにないポイントはカメラの視点に尽きる。プレーヤーがスタジアムの駐車場に降り立つ所から優勝のセレブレーションシーンまでTVのカメラワークそのものの動きでフットボールを見せる。もちろん試合中はサイドライン、エンドゾーン2方向からの視点に拡大、回転を多用した3D画面でプレーに迫力を付けてくれる。



↑やはり光るのは本物のチームロゴ。実名の選手が自由に操れる。これはポジション別グレードを表す


←試合開始前のコイントス。こんな演出は初めてだ


↑基本は横スクロールで斜め見おろし型画面で試合が展開するオーソドックスタイプ


→クロスプレー時におけるズームアップ機能である

PC マーブルマッドネス

➡ACG
➡2P同時可
➡コンティニュー
➡Huカード

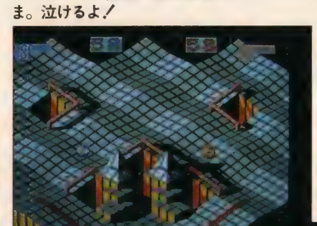
■テンゲン■'93年春発売予定■価格未定

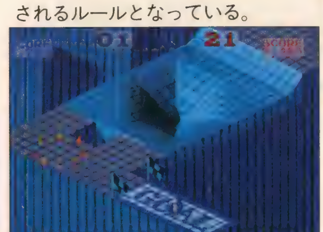
ゲームの殿堂というのがあるならば、真っ先に入ろうかと思われる永遠の名作『マーブルマッドネス』が家庭用ゲーム機に初移植されることになった。

疑似3Dのプレイフィールドにはさまざまな障害物や敵が巧みに配置されており、プレイヤー(=マーブル王)はそれらをかわして規定時間内にゴールまでたどりつかなくてはならない。

コースは全部で6トラック。2人同時プレイモードも用意されていて、先にゴールした方が5秒プラスされるルールとなっている。


↑2Pプレイ画面。操作感覚はゲーセンそのまま。泣けるよ!


←全然古びていないゲーム性を堪能したい


↑ゴール時に残った時間は次のレースに持ち越されるぞ


→地の底に落とさないようにそっと運ぶんだ

PC マジクール

■NECホームエレクトロニクス■'93年3月発売予定■価格未定

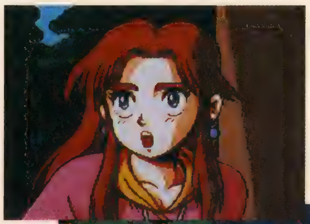
➡A・RPG
➡2P同時可
➡バックアップ
➡SCD

ＮＥＣホームエレクトロニクス社初のアクションＲＰＧ『マジクール』が発表された。

このゲームのポイントは魔法探しとその効果を試してみること。主人公のルーンとメルヴィにはそれぞれ32種類の魔法が用意されていて、それらが全て異なるアニメで表現されるぞ。ゲーム中には２人の主人公が必ず存在し、例えばルーンをプレイヤーが操作すれば、メルヴィはＮＰＣといった感じの「ＮＰＣとのパートナープレイ」を実現。もちろん２Ｐ同時も可なのだ。



↑火球の魔法を使ったところ。地面に当たると大きな爆発がおこる



←主人公の1人魔法使いの少女メルヴィ



↑魔法の種類はルーンとメルヴィに各32ずつ計64種類も用意されている



→魔法のアニメーションはそれぞれに特徴がある

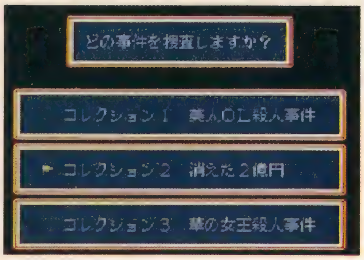
PC ポリス・コネクション

■レーザーソフト■２月発売予定■価格未定

➡ボードゲーム
➡１〜４人
➡バックアップメモリ
➡SCD

ポリス・コネクションは、最大４人まで同時に楽しめる、マルチプレイヤー対応の双六形式の犯人逮捕ゲームだ。プレイヤーは警視庁の刑事となって、事件を解決すべく証拠を求めてフィールド上を駆けまわるのだ。様々な効果を持つカードを使って、他のプレイヤーと協力したり、時には邪魔をして、犯人逮捕を目指そう。

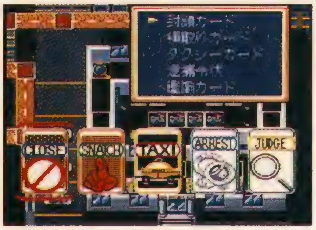
難易度に合せて、「美人ＯＬ殺人事件」、「消えた２億円」、「華の女王殺人事件」といった３本のシナリオが用意されているぞ。



↑シナリオ選択画面。ショートシナリオが３本用意されている。どれからでも始められる



←プレイヤーは４人の中から選択



↑カードには、いろんな種類がある。よく考えてうまく使おう



→サイコロの目の数だけ進めるのだ

PC オフ・ザ・ウォール

■テンゲン■発売日未定■価格未定

➡ACG
➡3P同時可
➡コンティニュー
➡Huカード

'91年秋頃、アタリゲーム社が開発した一風変わったブロック崩しゲーム『ＯＦＦ　ＴＨＥ　ＷＡＬＬ』がＰＣエンジンに移植される。

基本的なルールは従来の「ブロック崩し」と変わらないが、クリア条件がブロックを全て消すことにあるのではなく、ボールをＥＸＩＴに入れることにあるのが特徴。

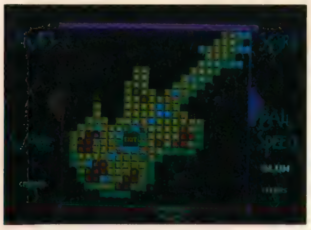
２Ｐ同時プレイ時には「ＳＵＤＤＥＮ　ＤＥＡＴＨ」というボーナスステージが出現する。なんとテンゲン社ではボリューム式コントローラを開発中とか。ムムッ。



↑パドルを早く移動させればさせるほど、ボールにスピンがかかるぞ



←セレクト画面。どれにしようかな



↑マップは全60面以上。奇抜多彩なマップが君を待つ!!



→最先端ブロックくずしの登場だっ!

PC コズミックファンタジー1・2ビジュアル集

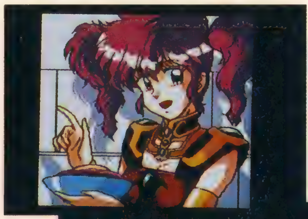
■レーザーソフト■２月発売予定■¥4980（予）

➡ETC
➡１P専用
➡バックアップメモリ
➡CD-ROM

ハイクオリティなビジュアルを折り混ぜてストーリーを展開するレーザーソフトのヒット作ＲＰＧ『コズミックファンタジー』シリーズのビジュアルシーンだけを集めたソフトが発売されるぞ。今回発売される本作品に収録されているのは『コズミックファンタジーⅠ』、『コズミックファンタジー２』に挿入されていたアニメーションビジュアルシーンを集め、所々にナレーションを加えたもの。まさにＣＤ-ＲＯＭならではのソフトなのだ。コズミックファン、越智一裕ファンは要チェックだ。



↑Ⅰより。ユウ達の勇姿。そうそう、彼らも様々な試練を乗り越えたんだっけ



←あらためて見ると、ビジュアルのレベルの高さに驚く



↑タイトル画面。Ⅰ、Ⅱに登場した懐しいキャラの面々がスクロールする



→Ⅱより。こんなシーンもあったっけ？

MD ファリー・フレンズ

ACG / 1P専用 / パスワード / カートリッジ

EAビクター 2月発売予定 価格未定

可愛い子象が主人公の横スクロールアクションゲーム。悪い奴に捕まった森の仲間達を助けていくのだ。捕まっている森の仲間達は、兎やビーバーといった、これまた可愛い動物達。見事救出に成功すると、以後はそのキャラクターを選択してプレイ出来るのだ。キャラクターによりその能力に特徴があり、主人公の子象では行くことの出来ない場所にも行くことが出来るようになるのだ。また、各ステージに隠された森の地図を見付ける事で移動可能な場所がだんだん広がっていくぞ。



↑子象は今日も仲間を助けるべく森を進む。おやあれに見えるは捕われの仲間か



←助けた仲間の能力をフル活用して進むのだ



↑主人公の子象と、森の仲間達の図。平和な森に一体何が起こったのか？



↑ジグソーパズルの形をしたマップ画面

MD リスキー・ウッズ

ACG / 1P専用 / コンティニュー / カートリッジ

EAビクター 1月発売予定 価格未定

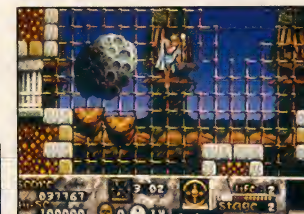
このリスキー・ウッズは魔界村タイプの横スクロールのアクションゲームだ。

伝説の勇者であるプレイヤーは、ナイフ・斧・ブーメランなどの様々な武器を駆使して、行く手を阻むモンスターどもをなぎ倒して行くのである。そして、封印された神々を解放してゆき、さらには敵対する悪のボスに立ち向かって行くのだ。

武器の交換システムに「音」という要素を用いたりと、おどろおどろしいグラフィックとともに注目したいゲームだ。



↑ボスキャラのおでました。画面右下にはボスの顔とHP表示が。それにしても醜い顔だこと



←主人公、ジャンプをするの図。妙な味がある姿だ



↑主人公の前後からガイコツの化け物が襲いかかる。あやうし！



↑この先、主人公を待ち受けるものは一体？

MD F22インターセプター

SLG / 1P専用 / パスワード / カートリッジ

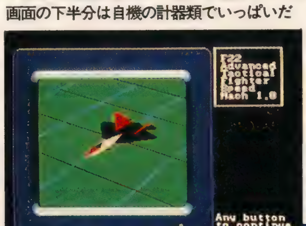
EAビクター 1月発売予定 ¥7800（予）

アメリカ空軍の次期主力戦闘機であるF22をフューチャーした、フライトシュミレーターソフト。

流行のポリゴン処理で描かれたキャラクターにより、リアルなエアーコンバットが体験出来るようになっているぞ。また、飛行機の旋回スピードや慣性のあり・なし、搭載するミサイルの種類など細かく設定出来るコンフィグレーションモードはマニア心をくすぐるものだ。キャンペーンが色々用意されていたり、ゲームレベルも3段階に分かれていたりと、じっくり楽しめそうだ。



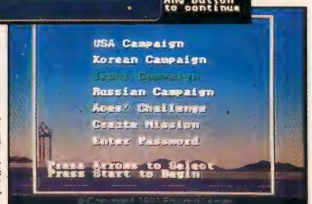
↑見事に敵機に命中！　前方で爆発しているぞ。画面の下半分は自機の計器類でいっぱいだ



←こいつが噂のF22の雄姿なのだ



↑これがタイトル画面。意外にすっきりしていて落ち着いているね



↑アメリカ、旧ソ連などのキャンペーンがあるぞ

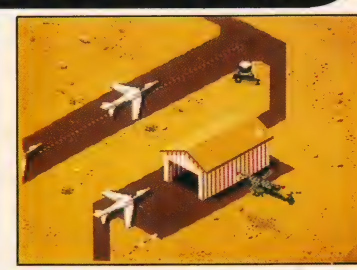
MD デザート・ストライク

SLG / 1P専用 / パスワード / カートリッジ

EAビクター 3月発売予定 価格未定

未だ記憶に新しい湾岸戦争。その湾岸戦争をモチーフとしたゲームがこれ、デザート・ストライクだ。

戦闘用ヘリコプター・アパッチをプレイヤーは操作して各ステージ毎に与えられた指令を遂行してゆく。ゲーム画面は、斜め上から見たクォータービューのマップで構成されている。ヘリの燃料や弾数には限りがあるのでマップ上にあるドラム缶や武器パックを回収して補充するのだ。が、数に限りがあるので戦略性が要求されるぞ。君はシュワルツコフを越えることが出来るか!!



↑ゲーム画面はクォータービューで立体感のある画面となっている



←もしかして海上での戦闘も用意されているのかな



↑湾岸戦争当時、誰もがこの戦争を題材としたゲームが必ず登場すると思ったのでは



↑燃料や残弾数など自機の状態に注意しよう

MD スウィッチ

■セガ■3月発売予定■価格未定

AVG / 1P専用 / メモリバックアップ / CD-ROM

テレビゲーム本来の面白さを追求し、テレビゲームでしか作り出す事の出来ない世界。それが『スウィッチ』の世界なのだ。

日常生活に氾濫している様々なスイッチ。そのスイッチが本来の回路ではなく、全く違った世界、行動を起こすためのスイッチだとしたら…。

ゲームはニュージャンル〝ギャグベンチャー（ギャグアドベンチャー）〟。この作品を企画したのはなんと「ワハハ本舗」の喰始（たべはじめ）氏。彼の演劇空間的ギャグワールドがプレイヤーを飲み込むのだ。



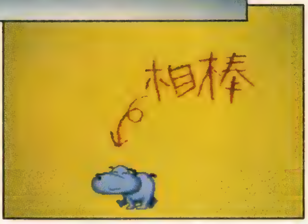
↑幸か不幸か？　とんでもない世界にまぎれこんでしまう主人公の〝男〟



↑おやおや一体何が起こったのか？



↑さて、髪の毛を乾かそうか、などと思ってドライヤーのスイッチを入れると…



↑主人公の相棒の〝犬〟。名前はまだない？

MD ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス

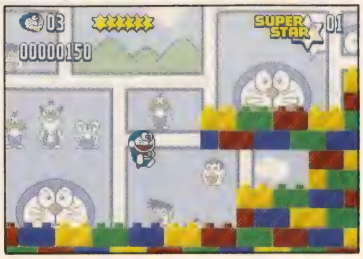
■セガ■93年春発売予定■価格未定

ACG / 1P専用 / コンティニュー / カートリッジ

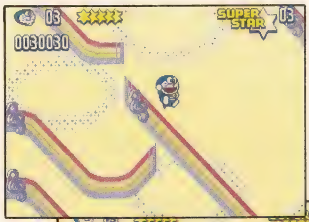
小学生から大人まで幅広い人気を誇る藤子不二夫原作の『ドラえもん』がついにメガドライブにも登場する。

制作しているのはセガが新たに設立したソフトハウスだ「ジー・サット」。気になるゲーム内容はタイムアップなしの横スクロールアクション。

他の天体からやってきたワンダラスとその子分達は人間の子供達の夢を吸い取って遊ぶのが大好き。公園で遊んでいたのび太達は、夢を吸い取られてうつろな眼差し。プレイヤーの君はドラえもんとなって子供達の夢を取り戻すのだ。



↑ゲーム初心者にも、またアクションゲームファンにも楽しめるように難易度の設定も可能



↑滑り台を下るドラちゃん。表情が生き生きしているね



↑ステージ1。トランプで構成されたマップがなんとなくファンタジー



↑背景には様々な仕掛けが用意されているのだ

MD 幻影都市（イリュージョンシティ）

■マイクロキャビン■93年春発売予定■価格未定

RPG / 1P専用 / メモリバックアップ / CD-ROM

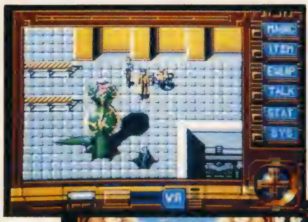
『幻影都市』はパソコンの同タイトルのメガCD移植作。

謎の地殻変動による崩壊から20年を経た202X年の香港。退魔掃討業（ダイバー）を営む〝天人（ティエンレン）〟は幼い頃から兄弟のように育てられた美紅（メイファン）と共に正体不明の巨大な悪に立ち向かって行く。

サイバー超伝奇PRGと題された本作品はハイテク武器や気功術が入り乱れる近未来の香港を舞台とすることで独特の世界観を構築している。迫力の戦闘シーンは必見！



↑崩壊したビルを進む主人公達。彼らを狙う謎の敵とは一体何か？



↑突如として出現する謎の生物（？）



↑戦闘シーン。機械とも生物とも区別の付かない敵が相手だ。心してかかれ！



↑細かく描きこまれたグラフィックが美しい

MD ザ・キックボクシング

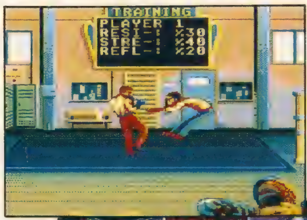
■マイクロワールド■1月29日発売■¥8500

ACG / 2P対戦可 / バックアップ / カートリッジ

今年4月にPCエンジンスーパーCD－ROM用ソフトとして発売された、『ザ・キックボクシング』が今度はメガドライブ用ROMカートリッジとして発売される。ゲームモードは主にIP VS 2P、IP VS CPUの2種類用意されている。繰り出す技を59種類の技の中から好みの技13種類を選び、好きな操作位置に設定できるセレクトヒットモードやトレーニングモードも用意されているので、うまく自分にあったキャラクターを作り上げてチャンピオンを目指すのだ。



↑1P側の強烈なバックブロウが相手を直撃。PCエンジン版の動きの滑らかさはMDでも健在



↑トレーニングモード。日々の鍛錬がチャンプへの道



↑セレクトヒットモード。59種類もある中から試合で使用したい13種を選択



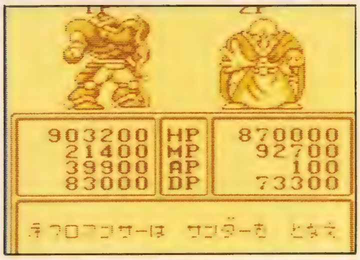
↑相手の動きに合わせて適確な攻撃をするのだ

GB バトルスペース

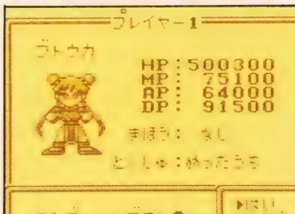
■ナムコ■12月下旬発売予定■¥8300(税込み)

➡ETC ➡2P対戦可 ➡パスワード ➡カートリッジ

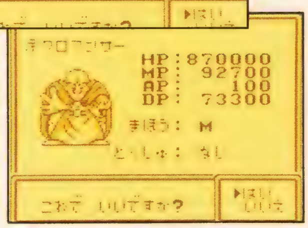
今号の本誌ニュースファイルでも紹介しているゲームボーイ用の周辺機器『バーコードボーイ』と同梱されているのがこの『バトルスペース』。まず、『バーコードボーイ』本体に好きなバーコードを読み込ませる。そうすると、そのバーコードに対応した戦士があらわれ、それを使ってコンピューターや友達の戦士と戦わせるというもの。戦士の種類は、なんと約100種類！同じキャラクターでもバーコードが違えばパワーにも差がでるよ。君も、ハンディバーコード戦争に突入だ！



↑1PVS2Pの対戦プレイも可能。友達よりも強力なバーコードを探し出すのだ！



←キャラクターはどれも可愛らしいね



↑死人使いのネクロマンサー。強いかな？



↑キャラクターはミコ。ヒーリングの能力を持っているよ

SFC F-1 GRAND PRIX PART II

■ビデオシステム■1月下旬発売予定■¥9800(税別)

➡RCG ➡1P専用 ➡バックアップ ➡カートリッジ

昨年に発売された『F－1　GRANDPRIX』のパワーアップ版。

内容は前作の機能に加え、オリジナルマシンで戦う「ストーリーモード」や、初心者でもゲームが楽しめる「F－1講座」等が追加された。

操作方法は基本的に前作と変わらないが、急加速が可能な「オーバーテイク」機能により、さらに熱いレース展開が楽しめるようになった。

その他にもコース幅の拡張やマシンの大型化、パドック、看板等のグラフィックの変更により、更に見やすく走りやすくなっている。



↑6つのモードから自由に選択する。ストーリーモードやF－1講座が新たに追加されている



←コースアウト時のスピン等もリアルに再現



↑今回は敵車もピットインする。戦略をたてて走ろう



↑マシンが大きいので迫力もアップ！エンジンが燃えるまで爆走するのだ！

NEO 餓狼伝説2

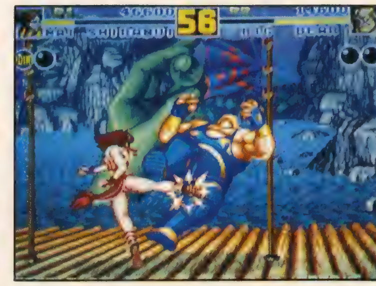
■SNK■1月発売予定■価格未定

➡ACG ➡2P対戦可 ➡メモリーカード ➡カートリッジ

100メガシリーズ第2弾はあの『餓狼伝説』の続編だ

今月に発売される100Mシリーズ第1弾『龍虎の拳』に次いで早くも第2弾として『餓狼伝説2』が発売される。

〝2〟である以上前作の続編なのだけれど、前作で問題の多かった操作性やシステム等は改良される。例えば前作であまり意味のなかった奥と手前のラインの区別も〝2〟ではプレイヤーの操るキャラクターが任意に移動でき、さらにそれを使った相手への攻撃など新要素が加わった。今回プレイヤーの選択できるキャラクターは全部で8人。それら誰を使ってもプレイ可能。また、2Pの途中参加、同キャラによる対戦も出来る。登場するキャラクターの中にはアンディ、テリー、ジョーなどといった前作のキャラク一達も用意されている。アーケード版は12月中旬、家庭用は1月に登場予定だ。



↑くノ一の不知火舞VSプロレスラービッグベア。青木ヶ原樹海での戦い



←「2」では、同キャラを使っての対戦も出来るようになっている



↑韓国のテコンドー使いキムカッチャンの〝半月斬〟が舞にヒット！



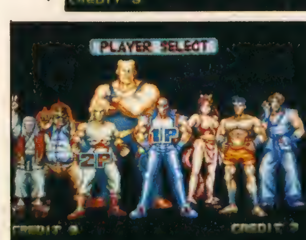
←舞VS舞。丸出しのあんよがキュート♡



↑今回は、世界各地で戦いが繰り広げられる



↑ジョー・ヒガシのハリケーンアッパー。前作のキャラも、全て描き直してあるよ



↑プレイヤー選択画面。8人のキャラクタ一の中から好みで選択できるのだ



SCHEDULE

SUPER FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月4日	スーパーブラックバス	ホット・ビィ	¥9800
12月4日	メジャータイトル	アイレム	¥8800
12月4日	芹沢信雄のバーディトライ	東宝	¥9600
12月6日	ファイナルファンタジーV	スクウェア	¥9800
12月11日	大相撲魂(スピリット)	タカラ	¥9000
12月11日	飛龍の拳S ハイパーバージョン	カルチャーブレーン	¥9700
12月11日	白熱プロ野球ガンバリーグ'93	EPICソニー	¥9500
12月11日	パチ夫くんSpecial	ココナッツジャパン	¥9800
12月11日	バトルサッカー	バンプレスト	¥9500
12月11日	PSYCHO DERAM	RIOT日本テレネット	¥8900
12月18日	ステルス	ヘクト	¥9700
12月18日	SDガンダム外伝2 円卓の騎士	ユタカ・バンダイ	¥9500(予)
12月18日	ザ・キング・オブ・ラリー	メルダック	¥9600
12月18日	戦え原始人2～ルーキーの冒険～	データイースト	¥8000
12月18日	スーパー大相撲 熱戦大一番	ナムコ	¥8800
12月18日	中嶋悟監修 スーパーF1ヒーロー	バリエ	¥8900
12月18日	ナグザットスーパーピンボール 邪鬼破壊	ナグザット	¥8500
12月18日	SUPER TETRIS2+Bombliss	BPS	¥8500
12月18日	機動戦空ダイオン	ビック東海	¥8500
12月18日	アメージング・テニス	パックインビデオ	¥8800
12月18日	フライング ヒーロー ぶぎゅる～の大冒険	ソフエル	¥8800
12月18日	スーパーニチブツマージャン	日本物産	¥8800
12月18日	タイニートゥーンアドベンチャーズ	コナミ	¥8000
12月18日	重装機兵ヴァルケン	メサイヤ	¥8800
12月18日	スーパースターウォーズ	ビクター音楽産業	¥8800
12月18日	弁慶外伝 ～沙の章～	サン電子	¥9600
12月19日	半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…！	スクウェア	¥9500
12月21日	46億年物語	エニックス	¥9600
12月22日	ルーニートゥーンズ ロードランナーVSワイリーコヨーテ	サン電子	¥8600
12月22日	ラッシング・ビート乱 複製都市	ジャレコ	¥9600
12月22日	少年アシベ ゴマちゃんのゆうえんち大冒険	タカラ	¥7800
12月22日	奇々怪界 ～謎の黒マント～	ナツメ	¥8500
12月22日	スーパーキックオフ	ミサワエンターテイメント	¥7700
12月23日	コンバットライブス	テクノスジャパン	¥9300
12月25日	哭きの竜～麻雀飛翔伝～	アイ・ジー・エス	¥9800
12月25日	スーパーバレーII	ビデオシステム	¥8900
12月25日	スーパーファイヤープロレスリング2	ヒューマン	¥8500(予)
12月25日	テクモ スーパーNBAバスケットボール	テクモ	¥8900
12月25日	らんま½～爆烈乱闘篇～	メサイヤ	¥9600
12月25日	大爆笑 人生劇場	タイトー	¥8500
12月28日	史上最強のクイズ王決定戦スーパー	ヨネザワ・パーティルーム21	¥8900
12月予定	スーパービックリマンVSバイオ悪魔	ベック	¥7800(予)
12月予定	エストポリス伝記	タイトー	未定

1993

発売日	タイトル	メーカー	価格
1月3日	エルファリア	ハドソン	¥9500
1月8日	エイリアンVSプレデター	アイ・ジー・エス	¥9800
1月14日	BURAI～八玉の勇士伝説～	アイ・ジー・エス	¥9800
1月16日	ヨーロッパ戦線	光栄	¥12800
1月22日	負けるな！魔剣道	データム・ポリスター	¥8800※
1月29日	クリスティーワールド	アクレイムジャパン	¥8000
1月29日	スーパー倉庫番	パック・イン・ビデオ	¥7800
1月29日	Q＊bert3	バップ	¥7000
1月30日	スターフォックス	任天堂	¥9800※
1月下旬	信長公記	やのまん	¥12500
1月下旬	スーパーチャイニーズワールド2	カルチャーブレーン	¥8800(予)
1月予定	ポピュラス2	イマジニア	¥9800
1月予定	ドラゴンズアース	ヒューマン	¥8500(予)
1月予定	デュアルオーブ	アイマックス	¥9700
1月予定	マイト・アンド・マジック BOOKII	ロジーク	¥8800
1月予定	うしおととら	ユタカ・バンダイ	¥8800(予)
1月予定	スーパービックリマン	ベック	¥7800(予)
1月予定	ナムコットオープン	ナムコ	未定
2月19日	喜国雅彦の雀闘士 銅鑼王	パウ	¥8900
2月19日	ドラえもん～のび太と妖精の国～	エポック社	¥8000
2月26日	バットマンリターンズ	コナミ	¥8800
2月上旬	ナイジェル・マンセルF1チャレンジ	インフォコム	¥8800※
2月中旬	シムアント	イマジニア	¥12800
2月中旬	F1 GRAND PRIX partII	ビデオシステム	¥9800
2月中旬	鋼鉄の騎士	アスミック	¥9800(予)
2月下旬	プロフットボール'93(仮)	E.A.ビクター	未定
2月予定	バトルテック	ビクター音楽産業	¥9800
2月予定	スーパーキックボクシング	エレクトロブレイン	¥8800
2月予定	メタルマックス2	データイースト	¥9500
2月予定	セプテントリオン	ヒューマン	¥8500(予)
2月予定	サーク	サン電子	¥9600
2月予定	天舞スピリッツ	ウルフチーム	未定
2月予定	モノポリー	トミー	¥9700(予)
2月予定	ジョジョの奇妙な冒険	コブラチーム	¥9500(予)
2月予定	キネシス(仮)	アルトロン	未定
2月予定	織田信長 覇王の軍団	エンジェル	¥9500(予)
2月予定	TRIFF～大西部アニマルの秘宝～	サイクロン	未定
2月予定	リーディングカンパニー	光栄	未定
2月予定	EDO NO 牙(エド ノ キバ)	RIOT日本テレネット	未定
2月予定	イーハトーヴォ物語	ヘクト	¥9700
2月予定	オウガバトル	クエスト	¥9600
2月予定	ワールドクラスラグビー	ミサワエンターテイメント	¥7900
2月予定	ウォーリーを探せ！絵本の国の大冒険	トミー	¥9500
2月予定	ザ・シンプソンズ バーツ ナイトメア(仮)	ヒロ	¥8800
2月予定	スーパーバトルタンク	パック・イン・ビデオ	¥7800
2月予定	ブルズVSブレイザーズ(仮)	E.A.ビクター	未定
3月19日	2020年スーパーベースボール	ケイ・アミューズメントリース	¥8900
3月上旬	DEAD DANCE	ジャレコ	¥9800
3月中旬	パワーモンガー～魔将の謀略～	イマジニア	未定
3月中旬	ジャングルウォーズ2～古代魔法アテイモスの謎～	ポニーキャニオン	¥9500
3月中旬	ファーストサムライ	ケムコ	未定
3月下旬	アクションパチ夫	ココナッツジャパン	未定
3月下旬	バイオメタル	アテナ	¥8980
3月下旬	SD飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥8800(予)
3月予定	ブルースブラザーズ	ケムコ	未定
3月予定	スーパーエアダイバー	アスミック	未定
3月予定	シルヴァ・サーガ2	セタ	¥9500
3月予定	アルバートオデッセイ	サン電子	¥9600
3月予定	ファミリーボードゲームお茶の間伝説	アイ・ジー・エス	¥8700
3月予定	鉄道王レールロードタイクーン	アイ・ジー・エス	¥12800
3月予定	NELフットボール	コナミ	未定
3月予定	Pop'n ツインビー	コナミ	未定
3月予定	エキゾースト・ヒート F1ドライバーへの軌跡	セタ	¥9800
3月予定	アルバートオデッセイ	サン電子	¥9600
3月予定	対局囲碁ゴライアス	BPS	未定
3月予定	闘牌伝	ビデオシステム	未定
3月予定	USA ICE HOCKEY	ジャレコ	¥9000
3月予定	怒りの要塞	ジャレコ	¥8700
3月予定	デバステイター	ウルフチーム	未定
3月予定	ソード・マニアック	東芝EMI	¥8600
3月予定	神聖紀オデッセリア	ビック東海	¥9500(予)
3月予定	インターナショナル・テニスツアー	マイクロワールド	¥8900
3月予定	ノイ・ギーア	ウルフチーム	未定
4月中旬	Winning Smash	GO.1	¥8900(予)
4月下旬	ラプラスの魔	やのまん	¥9800※
4月予定	サージェント・サンダース コンバット	ヨネザワパーティールーム21	未定
5月予定	大仁田厚FMW～きみは時代より熱くなれるか～	ポニーキャニオン	未定
5月予定	スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ(仮)	カルチャーブレーン	未定
6月予定	夢幻の如く	インテック	未定
7月予定	バック・トゥ・ザ・ヒューチャー2	東芝EMI	未定
春発売予定	ウルトラセブン	バンダイ	¥8800
春発売予定	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	光栄	未定
春発売予定	エルナード	ゲームプラン・にじゅういち	¥9600
春発売予定	ファイナルファイトII(仮)	カプコン	¥8500(予)
春発売予定	プレヒストリック(仮)	ケムコ	未定
春発売予定	新日本プロレスリング公認超戦士in闘強導夢	バリエ	未定
春発売予定	スーパーフルメタル	アクレイムジャパン	¥8800(予)
春発売予定	トップレーサー2	ケムコ	¥8900
春発売予定	全日本プロ麻雀連盟推薦「極」	アテナ	未定
春発売予定	ビデオキッド	ケムコ	¥8500
春発売予定	ブレス オブ ファイア～竜の戦士～	カプコン	¥9800
春発売予定	早指し 二段森田将棋	セタ	¥14800

発売日未定

- ●バトルトード／メサイヤ／未定
- ●くにおくんのドッチボールだよ 全員集合／テクノスジャパン／未定
- ●ポッパーズ／サン電子／未定
- ●おざなりダンジョン／データム・ポリスター／未定
- ●マジックポケット／ピーシーエム・コンプリート／未定
- ●雲にのる／ヘクト／未定
- ●バズー魔法世界／ホット・ビィ／未定
- ●スーパーフルメタル／アクレイムジャパン／未定
- ●ダライアスIII(仮)／タイトー／未定
- ●クラシック・ロード／ビクター音楽産業／未定
- ●ザ・ラストバトル／テイチク／未定
- ●川釣り(仮)／パック・イン・ビデオ／未定
- ●MOTHER2 ギーグの逆襲／任天堂／¥8900
- ●ドラゴンボールZ超武闘伝／バンダイ／未定
- ●将魔(仮)／サミー工業／未定
- ●摩陀羅2／コナミ／未定
- ●ボトムアップ／ヘクト／未定
- ●シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章 帝国の遺産／カルチャーブレーン／未定
- ●デスブレイド／アイマックス／¥9700
- ●トールキンの指輪物語／ロジーク／未定
- ●つっぱり大相撲 立身出世編／テクモ／未定
- ●アクタリオン(仮)／テクモ／¥8900
- ●マスターオブモンスターズ～大魔王ガイアの誕生～(マウス対応)／カプコン／未定
- ●マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定
- ●デビルズコース／T&Eソフト／¥9800
- ●ゲゲゲの鬼太郎 復活！天魔大王／バンダイ／¥8800(予)
- ●全日本プロ麻雀連盟推薦「極」／アテナ／未定
- ●モンスターメーカー3(仮)／ソフエル／未定
- ●龍虎の拳／ケイ・アミューズメントリース／未定
- ●甲子園3／ケイ・アミューズメントリース／未定
- ●ソルスティスIII／EPICソニー／未定
- ●ユートピア／EPICソニー／未定
- ●ドラゴンスレイヤー英雄伝説II／エポック社／未定
- ●バトルマスター／東芝EMI／未定
- ●スーパー競馬／アイマックス／未定

FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月4日	ロックマン5～ブルースの罠!?～	カプコン	¥7800
12月4日	ちいさなおばけ アッチ コッチ ソッチ	バップ	¥6800
12月4日	将棋名鑑'93	ヘクト	¥6800
12月8日	ワギャンランド3	ナムコ	¥5800
12月11日	妖精物語ロッド・ランド	ジャレコ	¥6500
12月11日	キョロちゃんランド	ヒロ	¥5800
12月11日	バットマンリターンズ	コナミ	¥5800
12月15日	ジャストブリード	エニックス	¥9700
12月18日	バーコードワールド	サン電子	¥7200
12月22日	ファミスタ'93	ナムコ	¥4900
12月23日	熱血格闘伝説	テクノスジャパン	¥6500
12月25日	嗚呼！野球人生一直線	サミー	¥7300
12月25日	グレイトバトルサイバー	バンプレスト	¥7300
12月25日	ウルトラマン倶楽部 怪獣大決戦!!	エンジェル	¥6800(予)
12月29日	ドラゴンボールZ激闘天下一武闘会	バンダイ	¥7800(予)
12月予定	愛先生のO・SHI・E・TE わたしの星	アイレム	¥12800

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜きです。

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月予定	ハローキティのおはなばたけ	キャラクターソフト	¥3980
12月予定	サンリオカーニバル2	キャラクターソフト	¥3980
12月予定	KABUTO(仮)	ビック東海	未定
12月予定	怪盗シュガー	ビック東海	未定

1993

発売日	タイトル	メーカー	価格
1月14日	F1センセーション	コナミ	¥5800
1月中旬	レッドオクトーバーを追え！	アルトロン	¥6900
1月予定	ワイリー&ライトのロックボード～ザッツ・パラダイス～	カプコン	¥6500(予)
1月予定	仮面ライダーSD グランショッカーの野望	エンジェル	¥6500(予)
1月予定	サンリオカーニバル2	キャラクターソフト	¥3980
2月上旬	カジノダービー	ヨネザワパーティールーム21	¥5500
2月予定	けろけろけろっぴの大冒険2	キャラクターソフト	¥5400
2月予定	めざせ/トッププロ～グリーンに賭ける夢～	ジャレコ	¥6500
2月予定	USA ICE HOCKEYinFC	ジャレコ	¥6300
3月中旬	デイジャブII	ケムコ	未定
3月予定	ぴょこたんの大迷路	サン電子	¥4980
3月予定	炎の闘球児ドッジ弾平2	サン電子	未定
3月予定	アルマジロII	アイ・ジー・エス	¥6900(予)
3月予定	ゴリラーマン	ヨネザワパーティールーム21	¥6900
4月下旬	くにおくんの熱血サッカーリーグ	テクノスジャパン	¥6500(予)
4月予定	Jリーグファイティングサッカー	アイ・ジー・エス	¥7900(予)
5月予定	少年魔術師インディ	アイ・ジー・エス	¥7900(予)
7月予定	THE GOLF'93	GO.1	¥6900(予)
春発売予定	アイスホッケー(仮)	ジャレコ	未定
春発売予定	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	光栄	未定

発売日未定

- ●スペースオペラ 大いなる神々／ソフトウェア興業／未定
- ●スターウォーズ 帝国の逆襲／ビクター音楽産業／¥7900
- ●ハリキリバレー／タイトー／未定
- ●ぴょこたんの大迷路／サン電子／未定
- ●スイッチブレード／ケムコ／¥6500
- ●マサカリ伝記金太郎アクション編／トンキンハウス／未定
- ●フィリックス・ザ・キャット／ハドソン／¥5800
- ●バトルベースボール／バンプレスト／未定
- ●快傑ヤンチャ丸3／アイレム／未定

PC ENGINE

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月4日	桃太郎伝説外伝 第一集	ハドソン	¥6500
12月11日	ボンバーマン'93	ハドソン	¥6500
12月下旬	F1サーカス'93	日本物産	¥7400
来年1月予定	つっぱり大相撲 平成版	ナグザット	¥6800
来年2月10日	バトルロードランナー	ハドソン	¥5800
来年2月予定	スターモービルHuカード版	ナグザット	¥6800(予)
来春発売予定	マーブルマッドネス	テンゲン	未定
来春発売予定	オフ・ザ・ウォール	テンゲン	未定

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月4日	スーパーシュヴァルツシントII(SCD)	工画堂スタジオ	¥7800
12月4日	GODS	PCMコンプリート	未定
12月4日	TECMO WORLDCUP スーパーサッカー(SCD)	メディアリング	¥7800
12月4日	超時空要塞マクロス～永遠へのラヴソング(SCD)	メサイヤ	¥7400
12月11日	ネクスザール	ナグザット	¥7400
12月11日	ダウンタウン熱血行進曲 それいけ大運動会(SCD)	ナグザット	¥7200
12月18日	モトローダーMC(SCD)	メサイヤ	¥7200
12月18日	グラディウスII(SCD)	コナミ	¥7800
12月18日	上海III ドラゴンズアイ	アスク講談社	¥7500
12月18日	サークI・II(SCD)	RIOT日本テレネット	¥7800
12月18日	スーパーリアル麻雀スペシャル(SCD)	ナグザット	¥7800
12月18日	パステルライム(SCD)	ナグザット	¥7200
12月18日	イメージファイトII(SCD)	アイレム	¥7700
12月18日	ブライII 闇皇帝の逆襲(SCD)	リバーヒルソフト	¥7800
12月22日	パチ夫くん 笑う宇宙(SCD)	ココナッツジャパン	¥7900
12月22日	宇宙戦艦ヤマト(SCD)	ヒューマン	¥7800(予)
12月23日	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II(SCD)	ハドソン	¥7200
12月25日	井上麻美 この星にたったひとりのキミ	ハドソン	¥5800
12月25日	超兄貴(SCD)	メサイヤ	¥7200
12月25日	ゲイングランドSX(SCD)	NECアベニュー	¥7200
12月25日	ジム・パワー(SCD)	マイクロワールド	¥6800
12月予定	レミングス(マウス対応)	サン電子	¥7200

1993

発売日	タイトル	メーカー	価格
1月14日	シムアース(SCD)	ハドソン	¥6800
1月22日	メタモジュピター(SCD)	NECホームエレクトロニクス	¥6800
1月29日	ふしぎの海のナディア(SCD)	ハドソン	¥6800
1月予定	スノーブラザーズ	ナグザット	未定
1月予定	魔物ハンター妖子～遠き叫び声～(SCD)	メサイヤ	¥7200
2月12日	コットン(SCD)	ハドソン	¥6800
2月26日	クレスト・オブ・ウルフ(SCD)	ハドソン	¥6800
2月26日	ポリスコレクション(SCD)	RIOT日本テレネット	未定
2月予定	ゼロヨンチャンプII(SCD)	メディアリング	¥7800
3月5日	コズミックビジュアル集	RIOT日本テレネット	¥4980
3月12日	ヴァリスビジュアル集	RIOT日本テレネット	¥4980
3月予定	おたくの星座Best Version(仮)(SCD)	パック・イン・ビデオ	未定
3月予定	サイレントメビウス(SCD)	角川メディアオフィス	未定
3月予定	GALAXY刑事GAYVAN(SCD)	インテック	¥7800
3月予定	天使の詩II～堕天使の選択～(SCD)	RIOT日本テレネット	未定
3月予定	段層都市 ストレイロード(SCD)	アイ・ジー・エス	¥8900
3月予定	PCココロン(仮)(SCD)	シュールド・ウェーブ	未定
3月予定	ラプラスの魔(SCD)	ヒューマン	¥7500(予)
4月予定	WRCラリー(仮)(SCD)	インテック	¥7800
春発売予定	フレイ～サーク外伝～(仮)(SCD)	マイクロキャビン	未定
春発売予定	スタートリング・オデッセイ(SCD)	レイ・フォース	未定
春発売予定	オーロラクエスト(仮)(SCD)	パック・イン・ビデオ	未定
春発売予定	ミスティックフォーミュラ(仮)(SCD)	マイクロキャビン	未定

発売日未定

- ●ホーリーナイト(CD)／アスミック／未定
- ●大閤記／(CD)／アスク講談社／¥6800
- ●マジクール(SCD)／NECホームエレクトロニクス／未定
- ●眠れぬ夜の小さなお話(SCD)／NECホームエレクトロニクス／未定
- ●三國志III／光栄／未定
- ●ブランダーズ(SCD)／アイ・ジー・エス／¥9700
- ●ウインズ・オブ・サンダー(SCD)／ハドソン／未定
- ●ダンジョンエクスプローラー2(SCD)／ハドソン／未定
- ●イースIV(SCD)／ハドソン／未定
- ●フォーセットアムール(SCD)／ナグザット／未定
- ●ダブルドラゴンII(SCD)／ナグザット／未定
- ●雀偵物語3(SCD)／アトラス／未定
- ●BLACK HOLE ASSAULT(SCD)／マイクロネット／未定
- ●トップをねらえ！Gunbuster vol.2／リバーヒルソフト／未定
- ●レインボーアイランド(SCD)／NECアベニュー／未定
- ●CAL II(SCD)／NECアベニュー／未定
- ●モンスターメーカー(SCD)／NECアベニュー／未定
- ●卒業(SCD)／NECアベニュー／未定
- ●ドラゴンナイト／NECアベニュー／未定
- ●スペースファンタジーゾーン(SCD)／NECアベニュー／未定
- ●ホラーストーリー(SCD)／NECアベニュー／未定
- ●チキチキボーイズ(SCD)／NECアベニュー／未定
- ●天外魔境 風雲！カブキ伝(SCD)／ハドソン／未定
- ●三国志～英雄烈伝～／アイレム／未定
- ●マグナード(CD)／アスミック／未定
- ●風の伝説ザナドゥ(SCD)／日本ファルコム／未定
- ●フィーンドハンター(SCD)／ライトスタッフ／未定
- ●巨大アリの恐怖～IT CAME FROM THE DESERT(CD)／ビクター音楽産業／未定
- ●芸者ウォリアーズ(CD)／タイトー／未定
- ●TVスポーツ・スペシャル(SCD)／ビクター音楽産業／未定
- ●コズミック・ファンタジー4～銀河少年伝(SCD)／レーザーソフト／未定
- ●YAWARA！2(両)／ソフィックス／未定
- ●信長の野望 武将風雲録(CD)／光栄／¥9800
- ●パワーテニス／ハドソン／未定
- ●ピーターパックラット／テンゲン／未定
- ●ポピルズ／テンゲン／未定
- ●21エモン～めざせ！ホテル王～／NECホームエレクトロニクス／¥6800
- ●伊賀忍伝凱王／日本物産／未定

MEGA DRIVE

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月4日	サイドポケット	データイースト	¥7800
12月4日	ランパート	テンゲン	¥6800
12月11日	ぷよぷよ	セガ	¥4800
12月11日	中嶋悟 監修 F1スーパーライセンス	バリエ	¥9000
12月18日	アイ ラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	セガ	¥6800
12月18日	パチンコクーニャン	ソフトビジョン	¥8500
12月18日	T.M.N.T. リターン オブ シュミレッダー	コナミ	¥7800
12月22日	R.B.I.4 ベースボール	テンゲン	¥6800
12月23日	チームUSA	E.A. ビクター	¥7800
12月23日	CRUE BALL	E.A. ビクター	¥6800
12月25日	タズマニア～TAZMANIA～	セガ	¥6800

1993

発売日	タイトル	メーカー	価格
1月14日	ベア・ナックルII～死闘への鎮魂歌～	セガ	未定
1月16日	ヨーロッパ戦線	光栄	¥12800
1月29日	ザ・キックボクシング	マイクロワールド	¥6800
1月予定	ブギウギ・ボーリング	ビスコ	¥8300
1月予定	CAL.50(キャリバー・フィフティー)	ビスコ	¥8800
1月予定	GODS	PCMコンプリート	¥7800
2月下旬	F22インターセプター	E.A.ビクター	¥7800
2月下旬	リスキー・ウッズ(仮)	E.A.ビクター	未定
2月予定	スティールタロンズ	テンゲン	未定
2月予定	ファリーフレンズ(仮)	E.A.ビクター	¥6800
2月予定	マジンサーガ	セガ	¥6800
2月予定	G-LOC	セガ	未定
2月予定	バトルトード	セガ	未定
2月予定	Jリーグ・チャンピオン・サッカー	ゲームアーツ	未定
3月19日	ドラえもん(仮)	セガ	未定
3月予定	ガントレット	テンゲン	未定
3月予定	PGAツアーゴルフ(仮)	E.A.ビクター	未定
3月予定	デザート・ストライク(仮)	E.A.ビクター	未定
3月予定	パワーモンガー	E.A.ビクター	¥6800
3月予定	スーパー忍2	セガ	未定
3月予定	ゴールデンアックス3	セガ	未定
3月予定	ああ播磨灘	セガ	¥8800
3月予定	OUTRUN2019	シムス	未定
4月予定	ロードライアット	テンゲン	未定
4月予定	Jリーグプロストライカー	セガ	未定
5月予定	魔神転生(仮)	シムス	未定
春発売予定	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	光栄	¥8000
春発売予定	XENON2	PCMコンプリート	未定

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜きです。

CD-ROM

12月18日	ロードブラスターFX	ウルフチーム	¥7800
12月18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲームアーツ	¥7800
12月18日	アフターバーナーIII	CSK総合研究所	¥8400
12月25日	天舞メガCDスペシャル	ウルフチーム	¥9800
12月25日	カプコンのクイズ殿様の野望	シムス	¥7800
12月25日	ゆみみみっくす	ゲームアーツ	¥7800

1993

1月3日	PHYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.3 AYA	データウエスト	¥7600
1月下旬	アネット再び	ウルフチーム	未定
1月予定	Aランク サンダー	RIOT日本テレネット	¥7400
1月予定	ジャガーXJ220	ビクター音楽産業	未定
1月予定	シムアース	セガ	未定
1月予定	ダークウィザード	セガ	¥6800
2月26日	ファイナルファイトCD	セガ	未定
2月予定	銀河鉄道999	RIOT日本テレネット	¥7800(予)
2月予定	デバステイター	ウルフチーム	未定
3月19日	笑ウせぇるすまん	セガ	未定
3月26日	聖魔伝説3×3EYES	セガ	未定
3月予定	ウイングコマンダー	セガ	未定
3月予定	ハイムドール	ビクター音楽産業	未定
3月予定	CDソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	未定
3月予定	サイボーグ009	RIOT日本テレネット	¥7800
3月予定	アークスI II III	ウルフチーム	未定
3月予定	POP'N LAND	シュールド・ウェーブ	未定
4月予定	スイッチ	セガ	未定
4月予定	Vay〜流星の鎧〜	シムス	¥7800(予)
春発売予定	ハイパーロードモナーク	セガ・ファルコム	未定
春発売予定	幻影都市(イリュージョンシティー)	マイクロキャビン	未定
秋発売予定	シスターソニック	セガ・ファルコム	未定
秋発売予定	スーパーブランディッシュ	セガ・ファルコム	未定
秋発売予定	スーパー大戦略3 SCD	セガ・ファルコム	未定

発売日未定

- ●ボールジャックス／ナムコ／未定
- ●メガロマニア／CSK総合研究所／未定
- ●ディープスキャナー／サミー工業／未定
- ●ビートフォース／サミー工業／未定
- ●ラングリッサー2／メサイヤ／未定
- ●スプラッターハウスPART3／ナムコ／未定
- ●ローリングサンダー3(仮)／ナムコ／未定
- ●スラップファイトMD／東亜プラン／未定
- ●洗脳ゲーム テキ・パキ／東亜プラン／未定
- ●スノーブラザーズ／東亜プラン／未定
- ●沈黙の艦隊／セガ／未定
- ●忍者外伝／セガ／¥6800(予)
- ●天空烈伝武蔵／カネコ／未定
- ●メタルファング／ビクター音楽産業／未定
- ●ザ・シンプソンズ：バードVSザ・スペースミュータンツ(仮)／セガ／未定
- ●PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.3 AYA CD／データウエスト／未定
- ●F1コンストラクターズ(仮)／セガ／未定
- ●ファンタシースターⅣ／セガ／未定
- ●チャックロック／セガ／未定
- ●バットマン・リターンズ／セガ／未定
- ●ジョー・モンタナ3(仮)／セガ／未定
- ●クリスティーズ ファン ハウス(仮)／セガ／未定
- ●メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ(CD-ROM)／データウエスト／未定
- ●ナイトストライカー(CD-ROM)／タイトー／未定
- ●忍者ウオリアーズ(CD-ROM)／タイトー／未定
- ●スーパーギャルズパニック(CD-ROM)／カネコ／未定
- ●大封神伝(CD-ROM)／ビクター音楽産業／未定
- ●ワールドラリー(CD-ROM)／ビスコ／未定
- ●シュバルツシルト(仮)(CD-ROM)／工画堂スタジオ／未定
- ●新・覇邪の封印(仮)(CD-ROM)／工画堂スタジオ／未定
- ●パワードリフト(CD-ROM)／電波新聞社／未定
- ●シルフィード(仮)(CD-ROM)／ゲームアーツ／未定
- ●パワードリフト／ホット・ビィ／未定
- ●ロードス島戦記(CD-ROM)／セガ／未定
- ●テラフォーミング(CD-ROM)／パック・イン・ビデオ／未定
- ●イース・マスク オブ ザ サン(YsⅣ)(CD-ROM)／セガ・ファルコム／未定
- ●THE IIIRD WORLD WAR／マイクロネット／未定
- ●マイトアンドマジックIII(CD-ROM)／CSK総合研究所／未定
- ●アルスラーン戦記／ヒューマン／未定
- ●ノスタルジアII／シュールド・ウェーブ／未定

GAME BOY

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月4日	ドラえもん アニマル惑星伝説	エポック社	¥3900※
12月11日	ぬ〜ぼ〜	アイレム	¥3800※
12月11日	ロックマンワールド3	カプコン	¥3500※
12月11日	エスパークス 失われた聖石ペリヴァロン	トミー	¥3800※
12月11日	スーパービックリマン伝説の石板	ユタカ	¥3800※
12月11日	R-TYPEII	アイレム	¥3800※
12月15日	ダンジョンランド	エニックス	¥4600
12月18日	地球解放軍ZAS(ジアース)	T&Eソフト	¥3500
12月18日	クイズ日本昔話アテナのハテナ?	アテナ	¥3980※
12月18日	ミッキーズチェイス	ケムコ	¥3800
12月18日	ドクターフランケン	ケムコ	¥3900
12月18日	宇宙の騎士テッカマンブレード	ユタカ	¥3500※
12月18日	美少女戦士セーラームーン	エンジェル	¥3500※
12月18日	トムとジェリー	アルトロン	¥4500(予)
12月18日	木づちだ クイズだ 源さんだ!	アイレム	¥3800※
12月18日	ひとりでできるもん!	バップ	¥3786
12月22日	ルーニートゥーンズ バックスバニーとゆかいな仲間たち	サン電子	¥3600
12月23日	女神転生外伝ラストバイブル	アトラス	¥5300
12月23日	4-IN-1 FUN PAK	イマジニア	¥3800
12月25日	XENON2	PCMコンプリート	¥3980※
12月26日	ウィザードリィ外伝II	アスキー	¥4635※
12月27日	Jリーグファイティングサッカー	アイ・ジー・エス	¥4800※
12月下旬	バーコードボーイ+バトルスペース	ナムコ	¥8300※
12月下旬	バトルスペース	ナムコ	¥3500※

12月予定	ルクル	ビック東海	¥3980※

1993

1月3日	悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん	コナミ	¥3800
1月8日	ダーティー・レーシング	ジャレコ	¥3900※
1月29日	ザ・キックボクシング	マイクロワールド	¥4200※
1月下旬	新日本プロレスリング公認闘魂三銃士	バリエ	¥3980(予)
2月26日	高橋名人の冒険島III	ハドソン	¥3800※
2月下旬	バート シンプソンズ エスケープ フロム キャンプデッドリー	ヒロ	¥3980※
2月予定	スターウォーズ	マイクロワールド	¥4200※
2月予定	ゴッド メディスン	コナミ	未定
2月予定	バーニングペーパー	ロジーク	¥3200
3月19日	MYSTERIUM	バップ	¥4660
3月19日	ダブル役満	バップ	未定
3月下旬	ミッキーマウスⅣ	ケムコ	¥3900
3月予定	アルマジロ外伝	アイ・ジー・エス	¥3900※
3月予定	モンスターメーカー2 ウルの秘剣	ソフエル	¥4980※
3月予定	GBバスケットボール	イマジニア	¥3900
春発売予定	天地を喰らう	カプコン	¥4500※
春発売予定	SPEED BALL2	PCMコンプリート	未定

発売日未定

- ●びっくり熱血新記録どこでも金メダル／テクノスジャパン／未定
- ●ブルームランド／クエスト／未定
- ●鉄道王2／デービーソフト／¥3500※
- ●ジェットソン／タイトー／未定
- ●リングレイジー／タイトー／未定
- ●バトルトード／メサイヤ／未定
- ●WWF スーパースターズ2(仮)／アクレイムジャパン／未定
- ●MVP ベースボール(仮)／アクレイムジャパン／未定
- ●ダークスタジアム(仮)／サン電子／未定
- ●アタック・オブ・ザ・キラートマト／アルトロン／未定
- ●フリントストーン／タイトー／未定
- ●ONI 3／バンプレスト／未定
- ●マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定

GAME GEAR

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月11日	The GG忍2	セガ	¥3500
12月18日	クニちゃんのゲーム天国2	セガ	¥3500
12月25日	シャイニング・フォース外伝	セガ	¥5500
春発売予定	サッカー(仮)	シムス	¥4500(予)
春発売予定	ゴルフ(仮)	シムス	¥4500(予)
来年2月5日	レミングス	セガ	¥3500(予)
来年2月26日	ウインブルドン	セガ	¥3200(予)
来年3月19日	ミッキーマウスの魔法のクリスタル	セガ	¥3800(予)
来年3月19日	ぷよぷよ	セガ	未定
来年4月予定	シャイニングフォース外伝	セガ	¥5500
発売日未定	GPライダー	セガ	未定

NEO·GEO

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月11日	龍虎の拳	SNK	¥28000
発売日未定	餓狼伝説2〜新たなる闘い〜	SNK	未定

再販予定ソフト

発売日	タイトル	メーカー		
12月4日	バーサスヒーロー	バンプレスト	¥3980※	GB
12月8日	ストリートファイターII	カプコン	¥9800	SFC
12月11日	びっくり熱血新記録はるかなる金メダル	テクノスジャパン	¥6500	FC
12月11日	初代熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	¥9300	SFC
12月11日	ツインクルテール	WAS	¥7800	MD
12月11日	弟切草	チュンソフト	¥8544	SFC
12月18日	キャプテン翼III	テクモ	¥8900	SFC
12月18日	アレサIII	やのまん	¥4800	GB
12月18日	初段　森田将棋	セタ	¥8800※	SFC
12月18日	ぎゅわんぶらぁ自己中心派 麻雀皇位戦	パックインビデオ	¥8800	SFC
12月22日	テクモ スーパーボール	テクモ	¥7980	SFC
12月22日	スーパー上海　ドラゴンズアイ	ホット・ビィ	¥7800	SFC
12月25日	大戦略エキスパート	アスキー	¥9800	SFC
12月25日	ウルトラベースボール実名版	カルチャーブレーン	¥8800	SFC
12月25日	ウィザードリィ外伝I	アスキー	¥4635※	GB
12月中旬	ロードス島戦記	ハドソン	¥7200	PCCD
12月中旬	炎の闘球児 ドッジ弾平	ハドソン	¥4500※	GB
12月中旬	スーパー将棋	アイマックス	¥8800	SFC
12月中旬	スーパー麻雀	アイマックス	¥8800	SFC

(注)略号のSFC、FC、PC、MD、GBは、それぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。


俺たち賞金稼ぎ、
モンスター退治はまかせとけ!
WANTED
20万G!!
軍艦サウルス
たおしたつもりでいやがる…

これがモンスターハンターだ!!

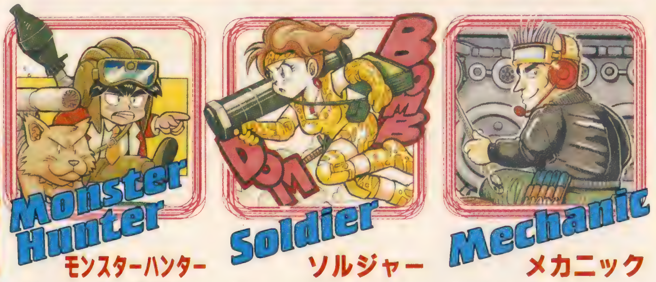
手配犯を倒せば、賞金もガッポリ！

時は近未来。人類が築きあげた輝かしい文明は、崩壊した。ガレキの中からモンスターが現われ、残された人々を襲い始めたのだ。モンスターハンターとは、賞金のかかったモンスターを倒し、その金で戦車を改造したり、とんでもないゼータクしたりする賞金稼ぎなのだ。



戦車に乗れば、怖いモンなしだぜっ。

個性豊かなキャラクターがズラリ。



モンスターハンター
戦車の操縦・戦闘にかけては天才だぜっ。

ソルジャー
肉弾戦に持ち込めば、アタイの勝ちよ。

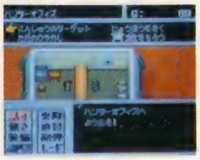
メカニック
手グセは悪いけど、戦車の修理はまかせてくれよ。



手配ポスター
指名手配犯はポスターを見て確認。四天王を倒して大金を稼ごうぜ！

バトル
アニメーション効果もバッチリ。パトリオットも登場する興奮モノのバトルシーンだ。



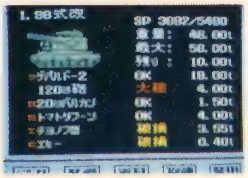


ハンターオフィス
手配犯の情報収集、賞金の受取りをする場所。16匹もいるから情報はシッカリ集めよう。



金食って太る
金食い虫を飼おう

自分で稼いだ金だから好きに使え！



大金かけて改造！その1
エンジンの馬力を上げよう。守備力もアップするし重い武器も積めるようになるぞ。



大金かけて改造！その2
戦車に主砲を3本も付けるなんてムチャも。これでモンスターを一撃だ！

思いっきりムダ遣い

ゲーム
フロッグレース、的当てゲームで持ち金を増やそう。

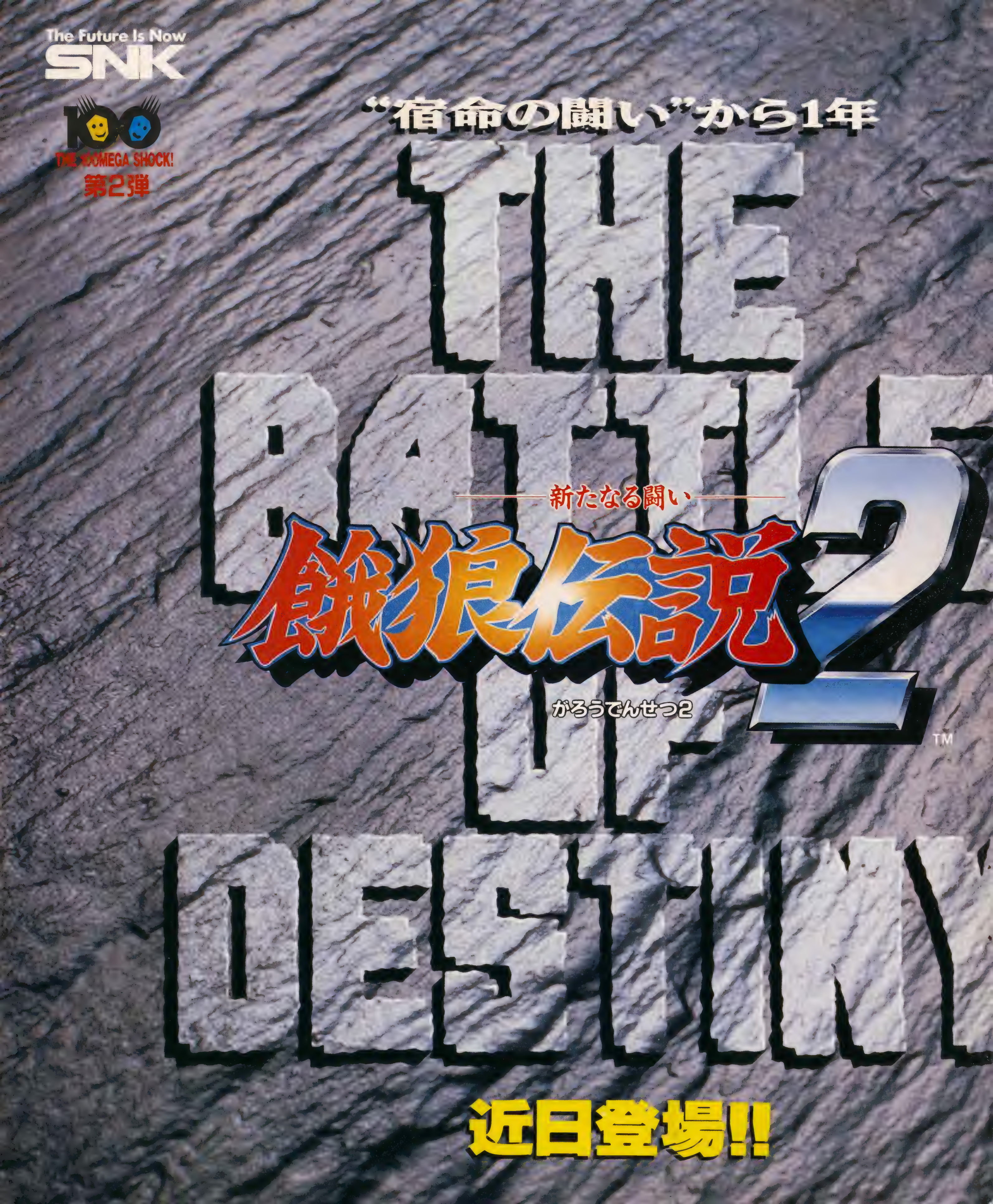
おつまみ女
欲しくもないのにやたらと注文を取るカワイイ？女。

インテリアショップ
植木、名画、家具。なくても困らないけどゼータクは気分イイ。

スーパーファミコン用カートリッジ　RPG

METAL MAX 2

1993年初春発売予定・希望小売価格 9,500円(税別)



The Future Is Now
SNK
100
THE 100MEGA SHOCK!
第2弾
"宿命の闘い"から1年
THE BATTLE OF DESTINY
新たなる闘い
餓狼伝説2
がろうでんせつ2
TM
近日登場!!

今再び、伝説の男達が



“宿命の闘い”から1年。テリー、アンディー、ジョーのもとに再び届けられた、世界最強を決める武闘会「キング・オブ・ザ・ファイターズ」への招待状。主催者はいったい誰だ、そして真の目的は…。その謎を解くために今、伝説の男達がパワーアップして帰ってきた。独自の2ラインバトルも超進化を遂げ、魅力あふれる8大ファイター達の“新たなる闘い”が始まる。ザ100メガショック対戦格闘アクション「餓狼伝説2」近日登場!!

帰ってきた…

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

特報!

餓狼伝説™（がろうでんせつ）

スペシャルTVアニメ化決定!

噂のハードアクションゲーム「餓狼伝説」

'92・12月下旬フジテレビ系にて全国放映予定!!

●ネオジオ最新情報を電話で聞こう。ネオジオなんでも相談室☎06(338)8188※番号をよく確かめてお間違えなく。
●ネオジオのソフトカタログ差し上げます。官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業(学年)を明記の上〒564大阪府吹田市豊津町18-8 株エス・エヌ・ケイHS1係まで。



HIPPON SUPER! 1
ヒッポン スーパー
TV GAME MAGAZINE
1993年1月4日発行　第8巻1号　通巻129号
昭和61年7月11日第3種郵便物認可　発行(株)JICC
発行人　蓮見清一　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
編集人　井上裕務　雑誌編集部☎03(3239)0237
『ファイナルファンタジーV』&『ウィザードリィV』2大特別付録!!
宝島
定価490円
(本体476円)
T1007689010497
雑誌07689-01

1993年1月4日発行(毎月4日発行)第8巻1号通巻129号

Wizardry® HEART OF THE MAELSTROM 災禍の中心

ウィザードリィV・モンスターカタログcomplete

■アスキー■スーパーファミコン■発売中■8M■
¥9800(税抜き)

◆ ヒッポンスーパー1月号特別付録②

全9フロアで構成された『V』の迷宮には170種以上のモンスターが出現する。今まで以上に多彩な能力を持った魔物たちも多い。そこでモンスターカタログが登場するわけだ。おおよそのデータ、その姿、説明、そして特殊能力を紹介しておく。高難度迷宮の探策にぜひ役立ててくれたまえ。

●凡例

特殊攻撃
- 逃…逃走
- 盗…盗む
- 麻…麻痺
- 毒…毒
- 石…石化
- 鎧…鎧破壊
- 無…呪文無効化
- 呼…仲間を呼ぶ
- 死…クリティカルヒット
- 後…後列への攻撃
- M1…魔法使い呪文とレベル
- P1…僧侶呪文とレベル
- 火…火のブレス
- 冷…冷気のブレス
- PB…毒のブレス
- SB…石化ブレス
- MB…死のブレス
- DB…ドレインブレス

グリーンスライム
不確定名:スライム
地下1階から2階に出現する、初心者向けのスライム。
攻撃回数:1 ダメージ値:1～2 AC:14
HP:1～2 EP:64
特殊能力:

レディースティンガー
不確定名:ちをはうもの
サソリに似ているが毒は持っていない。堅い甲羅を持っている。
攻撃回数:1 ダメージ値:1～2 AC:12
HP:2～3 EP:80
特殊能力:

ブラックフライ
不確定名:とびまわるいきもの
迷宮内に巣食う寄生バエの一種。経験値も10ポイント位は稼げる。
攻撃回数:1 ダメージ値:1～1 AC:12
HP:1～2 EP:80
特殊能力:逃 後

リーチリザード
不確定名:はちゅうるい
吸血性の爬虫類。戦いが長引くと逃げてしまう性質を持っている。
攻撃回数:1 ダメージ値:1～2 AC:9
HP:1～3 EP:104
特殊能力:逃

ネザーマン
不確定名:やみのひとかげ
小型の人間型種族。魔法が使えないので恐れるに足らない存在だ。
攻撃回数:1 ダメージ値:2～5 AC:9
HP:4～7 EP:216
特殊能力:逃

バンディット
不確定名:ふくめんのおとこ
迷宮内で生活するならず者。アイテムを盗まれる可能性がある。
攻撃回数:1 ダメージ値:1～5 AC:8
HP:4～6 EP:416
特殊能力:盗 逃

トロール
不確定名:みにくいにんげんもどき
技も知恵もない野蛮人。攻撃は避けやすいが、丈夫な体を持っている。
攻撃回数:1 ダメージ値:2～6 AC:10
HP:4～6 EP:192
特殊能力:

マジシャン
不確定名:ローブのおとこ
レベル1の魔法しか使いこなせない、落ちこぼれの魔法使い。
攻撃回数:1 ダメージ値:2～4 AC:10
HP:3～6 EP:213
特殊能力:逃 M1

アコライト
不確定名:ほういをきたおとこ
異教の邪神に仕える僧侶。レベル1の魔法しか使えない。
攻撃回数:1 ダメージ値:1～4 AC:9
HP:7～10 EP:309
特殊能力:P1 逃

アンデッドウォーリアー
不確定名:がいこつ
呪われた死体。大勢でかかってくるので初心者にはてごわい相手だ。
攻撃回数:1 ダメージ値:2～6 AC:10
HP:3～7 EP:270
特殊能力:

アイスファントム
不確定名:ゆうれい
気温を急激に低下させ、勇者たちをしびれさせてしまう恐ろしい幽霊。
攻撃回数:1 ダメージ値:2～2 AC:3
HP:8～12 EP:1627
特殊能力:無 麻 後

ファングドトード
不確定名:りょうせいるい
毒の牙を持つという、大変危険なヒキガエル。体力はかなり少ない。
攻撃回数:1 ダメージ値:2～4 AC:9
HP:2～4 EP:472
特殊能力:毒

スティレット
不確定名:ちをはうもの
小型の羽虫で、勇者たちを見つけると大勢群がってくる。毒はない。
攻撃回数:1 ダメージ値:2～8 AC:6
HP:6～12 EP:448
特殊能力:

ブラックバット
不確定名:とびまわるいきもの
狂暴な黒いコウモリ。集団攻撃魔法があると倒しやすい。
攻撃回数:1 ダメージ値:1～2 AC:9
HP:2～6 EP:184
特殊能力:逃 後

レイバン
不確定名:とびまわるいきもの
集団で襲ってくる厄介な大カラス。くちばしには麻痺の効果がある。
攻撃回数:1 ダメージ値:2～3 AC:5
HP:4～8 EP:738
特殊能力:無 麻 後

ドワーフファイター
不確定名:ドワーフファイター
勇敢なドワーフの戦士。レベル4の腕前を持っている。
攻撃回数:1 ダメージ値:2～6 AC:7
HP:14～22 EP:556
特殊能力:

ボンボン
不確定名:くらいかがやき
狂暴化したスワタリ。群れるのが好きで仲間を呼ぶことがある。
攻撃回数:1 ダメージ値:3～6 AC:10
HP:6～10 EP:272
特殊能力:逃 呼

カンジャラー
不確定名:ローブのおとこ
レベル2の魔法しか使えない、未熟者の魔法使いである。
攻撃回数:1 ダメージ値:2～4 AC:9
HP:12～17 EP:482
特殊能力:M2 逃

バーサーカー
不確定名:どうもうなせんし
ヒューマノイド型の獰猛な戦士。とても大きな武器で攻撃してくる。
攻撃回数:1 ダメージ値:2～7 AC:6
HP:16～24 EP:640
特殊能力:逃

グウィライオン
不確定名:きみょうなしょうじょ
半人半馬のヒューマノイド型モンスター。僧侶の呪文を使う。
攻撃回数:1 ダメージ値:2～4 AC:8
HP:10～20 EP:1100
特殊能力:P1 無 盗 逃

スケアクロウ
不確定名:わらにんぎょう
生命を持ったワラ人形。大きなカマで、勇者たちの首を切ろうとする。
攻撃回数:1 ダメージ値:5～7 AC:8
HP:10～16 EP:512
特殊能力:

ヘルハウンド
不確定名:やみのけもの
地獄の炎を宿した獰猛な犬。炎のブレスを吐いてくるので要注意。
攻撃回数:1 ダメージ値:3～6 AC:8
HP:12～16 EP:1054
特殊能力:火 無

ジプシー
不確定名:ローブのおんな
薄いローブをはおった年増女。レベル1の魔法使いの呪文を使う。
攻撃回数:1 ダメージ値:1～4 AC:9
HP:11～16 EP:490
特殊能力:M1 P1 無 逃 呼

ジャッカルワー
不確定名:やみのけもの
群れをなして人を襲う獣人型モンスター。牙に毒を持っている。
攻撃回数:1 ダメージ値:3～9 AC:7
HP:23～28 EP:1072
特殊能力:無 毒

ピンクマッシュルーム
不確定名:どくきのこ
ピンクの毒キノコ。レベルドレインのブレスを吐くので要注意。
攻撃回数:1 ダメージ値:1～1 AC:10
HP:3～6 EP:972
特殊能力:DB

デーモンインプ
不確定名:ちいさなすがた
レベル2の魔法使いが使う攻撃系呪文を修得している小鬼。
攻撃回数:1 ダメージ値:4～6 AC:7
HP:10～18 EP:1060
特殊能力:M1 無 盗 呼

ゴーレム
不確定名:いけるいわ
命を吹き込まれた巨大な岩人形。魔法はほとんど効かない。
攻撃回数:1 ダメージ値:21～36 AC:0
HP:42～48 EP:6552
特殊能力:無

マスタードスライム
不確定名:スライム
大集団で旅人を襲う、マスタード色をしたスライムの一種。
攻撃回数:1 ダメージ値:2～7 AC:10
HP:6～24 EP:528
特殊能力:後

スコーピオン
不確定名:ちをはうもの
いつも群れて襲いかかってくるサソリの一種。強力な毒を持っている。
攻撃回数:1 ダメージ値:4～12 AC:6
HP:6～18 EP:944
特殊能力:毒

ワーボアー
不確定名:やみのけもの
人間と猪の中間的な存在。鋭い牙から猛毒を出すので注意が必要。
攻撃回数:2 ダメージ値:3～11 AC:8
HP:32～50 EP:1192
特殊能力:

タイガー
不確定名:きみょうなどうぶつ
迷宮内に住みついた大型のトラ。攻撃力はあるが魔法は使わない。
攻撃回数:2 ダメージ値:10～16 AC:6
HP:17～32 EP:1120
特殊能力:逃

ジャイアントスパイダー
不確定名:おおきなクモ
巨大な狩猟グモ。麻痺性の毒で勇者たちを動けなくしてしまう。
攻撃回数:1 ダメージ値:6～14 AC:6
HP:21～45 EP:1440
特殊能力:麻

マッグズマン
不確定名:チンピラ
レベル6の盗賊。集団でパーティーを襲い盗みを働く。
攻撃回数:1 ダメージ値:3～8 AC:5
HP:19～29 EP:984
特殊能力:盗 逃

アマゾン
不確定名:やばんなおんな
レベル3までの僧侶の呪文を使う、女族の戦士。槍や短剣の達人。
攻撃回数:2 ダメージ値:2～5 AC:8
HP:21～33 EP:828
特殊能力:P2 逃

サムライ
不確定名:かたなをもつおとこ
レベル2までの魔法使いの呪文を操る侍。剣での攻撃に注意。
攻撃回数:2 ダメージ値:3～8 AC:4
HP:17～31 EP:1092
特殊能力:M2

シュゲンジャ
不確定名:なぞめいたおとこ
迷宮内で修業をしている者たち。レベル3の魔法使いの呪文を使う。
攻撃回数:1 ダメージ値:2～5 AC:8
HP:16～22 EP:732
特殊能力:M3 逃

トーガ・ラマ
不確定名:ローブをきたどうぶつ
魔法のローブを着ることで、高い知性を持つようになったラマ。
攻撃回数:1 ダメージ値:3～6 AC:7
HP:18～30 EP:1132
特殊能力:P4 逃

ロッティドベイパー
不確定名:きみょうなもや
強力な毒ガスのかたまり。鎧の間から進入して毒の攻撃をしてくる。
攻撃回数:1 ダメージ値:9～12 AC:2
HP:9～24 EP:2240
特殊能力:無 毒 後

ミノタウロス
不確定名:けものじみたせんし
雄牛の頭と屈強な戦士の体を持ったモンスター。石化能力を持つ。
攻撃回数:2 ダメージ値:6～20 AC:2
HP:41～62 EP:2892
特殊能力:

キングコブラ
不確定名:ヘビ
強力な麻痺毒を持つ、猛毒コブラ。普通の毒だけの時もある。
攻撃回数:1 ダメージ値:2～10 AC:4
HP:12～24 EP:1960
特殊能力:毒 麻

ワイバーン
不確定名:ドラゴン
緑色の大きな飛竜。毒と火炎のブレスで熾烈な攻撃を仕掛けてくる。
攻撃回数:2 ダメージ値:2～16 AC:3
HP:32～56 EP:5101
特殊能力:火 無

デーモンドッグ
不確定名:やみのけもの
全身が赤色に輝く地獄の番犬。口から強力な火炎のブレスを吐く。
攻撃回数:1 ダメージ値:4～12 AC:6
HP:15～30 EP:2186
特殊能力:火 無

グール
不確定名:あおざめたしがい
腐った死体。かつて勇者だった者たちのなれの果ての姿である。
攻撃回数:2 ダメージ値:2～6 AC:6
HP:8～20 EP:1164
特殊能力:

ガスト
不確定名:あおざめたしがい
グールの兄貴分。体から出ている腐汁には麻痺作用がある。
攻撃回数:2 ダメージ値:2～8 AC:4
HP:18～36 EP:2048
特殊能力:麻

ナイトロゥカスト
不確定名:とびまわるいきもの
巨大なイナゴ。集団で攻撃してくるため、後列もダメージを受ける。
攻撃回数:1 ダメージ値:2～6 AC:9
HP:8～20 EP:644
特殊能力:逃 後

ゴリラ
不確定名:きみょうなどうぶつ
魔法は持っていないが、強い腕力と頑丈な体力には多少苦戦する。
攻撃回数:2 ダメージ値:6～40 AC:5
HP:32～88 EP:2468
特殊能力:逃

ガーゴイル
不確定名:ちいさなすがた
石でできている小鬼。集団で攻撃してくる上に仲間を呼び寄せる。
攻撃回数:2 ダメージ値:2～5 AC:7
HP:15～20 EP:816
特殊能力:呼

バジリスク
不確定名:きょだいなトカゲ
石化の毒をパーティーに発射するという、とんでもない化け物。
攻撃回数:1 ダメージ値:2～11 AC:3
HP:30～60 EP:3718
特殊能力:無 石

ブラックブレード
不確定名:けんし
猛毒の剣で攻撃してくる戦士。盗賊の姿にだまされてはいけない。
攻撃回数:2 ダメージ値:4～12 AC:4
HP:18～42 EP:1752
特殊能力:毒

シーフ
不確定名:シーフ
盗賊。なかには相当な腕前を持った奴もいるので要注意。
攻撃回数:2 ダメージ値:1～6 AC:5
HP:16～40 EP:1364
特殊能力:盗 逃

クィ・サン・モンク
不確定名:きょうしんしゃ
レベル2の呪文を使う僧侶。クリティカルヒットの能力を持つ。
攻撃回数:2 ダメージ値:2～8 AC:5
HP:16～32 EP:1880
特殊能力:P2 死 逃

ウォーロック
不確定名:ローブのおとこ
レベル4の呪文を使う魔法使い。負けそうになると逃げてしまう。
攻撃回数:2 ダメージ値:2～5 AC:8
HP:20～28 EP:1136
特殊能力:M4 逃

ドルイド
不確定名:きょうしんしゃ
道を踏み外したドルイド僧。レベル5の僧侶系呪文を使いこなす。
攻撃回数:2 ダメージ値:2～5 AC:6
HP:22～38 EP:1824
特殊能力:P5 逃

ホーディーボーダー
不確定名:よっぱらい
酔ったドワーフの戦士。魔法使いの呪文を使うので油断できない。
攻撃回数:2 ダメージ値:1～4 AC:6
HP:40～50 EP:2032
特殊能力:M3 P1 無 逃

ファイアードレイク
不確定名:きょだいなトカゲ
ドラゴンまで進化できなかったトカゲの一種。強力な火炎を吐く。
攻撃回数:2 ダメージ値:1～12 AC:4
HP:24～48 EP:4692
特殊能力:火 無

アサッシン
不確定名:かげぼうし
超人的戦闘マシンである。クリティカルヒットの達人である。
攻撃回数:4 ダメージ値:4～10 AC:2
HP:22～42 EP:4004
特殊能力:無 毒 死 後

メデューサ
不確定名:メデューサ
髪が石化の毒を持つ蛇になっている妖女。呪文への抵抗力が強い。
攻撃回数:1 ダメージ値:1～4 AC:5
HP:51～93 EP:4060
特殊能力:無 石

スモークデーモン
不確定名:ゆうれい
ガス状の魔族。レベル3の僧侶系の呪文を使い仲間を呼び寄せる。
攻撃回数:3 ダメージ値:1～8 AC:4
HP:22～36 EP:3235
特殊能力:P3 無 呼 後

アーマーイーター
不確定名:きみょうなどうぶつ
鎧を噛み砕くほどの牙を持つ生物。地下1階に出現することもある。
攻撃回数:2 ダメージ値:8～18 AC:2
HP:19～40 EP:3100
特殊能力:無 鎧

シーゲッズ
不確定名:きみょうなもや
毒と麻痺の効果を持つガスの塊。後列にも攻撃を仕掛けてくる。
攻撃回数:3 ダメージ値:1～8 AC:－2
HP:28～68 EP:6432
特殊能力:無 毒 麻 後

カルキドリ
不確定名:あくまのすがた
レベル3の魔法使いの呪文を使う悪魔。戦いが長引くと仲間を呼ぶ。
攻撃回数:3 ダメージ値:2～24 AC:4
HP:26～46 EP:3931
特殊能力:M3 無 呼

ワイト
不確定名:くらいかげ
麻痺毒を使いこなす、実体を持たないアンデッド・モンスター。
攻撃回数:1 ダメージ値:1～4 AC:5
HP:7～49 EP:3861
特殊能力:無 麻 後

マスターシーフ
不確定名:あしおと
レベル1程度の魔法使いの呪文を扱う盗賊。盗みの腕前は超一流。
攻撃回数:2 ダメージ値:2～7 AC:－4
HP:26～62 EP:3136
特殊能力:M1 盗 逃

ロイヤルガード
不確定名:そうこうへい
巨大な槍で武装した警備兵。マンフレッティの店の警護をしている。
攻撃回数:2 ダメージ値:2～8 AC:4
HP:15～43 EP:1232
特殊能力:逃 呼

ハタモト
不確定名:かたなをもつおとこ
レベル3の魔法使いの呪文を使う侍。クリティカルヒットに要注意。
攻撃回数:3 ダメージ値:2～8 AC:2
HP:34～54 EP:2688
特殊能力:M3 死

クワック
不確定名:ローブをきたアヒル
レベル5の魔法使いの呪文を使うアヒル。盗みも働く。
攻撃回数:2 ダメージ値:2～4 AC:8
HP:24～34 EP:1656
特殊能力:M5 盗 逃

ジョーカーオブデス
不確定名:きみょうなピエロ
骸骨とともに出現し、毒とクリティカルヒットで攻撃してくる。
攻撃回数:3 ダメージ値:4～10 AC:2
HP:32～64 EP:3500
特殊能力:無 毒 死

ロイヤルロード
不確定名:どうどうたるすがた
ロイヤルガードの親分。レベル5の僧侶系の呪文を使う。
攻撃回数:2 ダメージ値:3～10 AC:2
HP:26～46 EP:2128
特殊能力:P5 逃

ロイヤルレディ
不確定名:ロイヤルレディ
マンフレッティの店で働く美女。レベル4の魔法使いの呪文を使う。
攻撃回数:1 ダメージ値:2～5 AC:7
HP:23～32 EP:1184
特殊能力:M4

グリーンドラゴン
不確定名:ドラゴン
緑色のドラゴン。強力な毒性を持ったブレスを吐いて攻撃してくる。
攻撃回数:3 ダメージ値:1～6 AC:2
HP:30～60 EP:8887
特殊能力:PB 無

ワーウルフ
不確定名:けぶかいおとこ
迷宮に住む凶悪な狼男。強力な毒を持ち、悪ければ麻痺してしまう。
攻撃回数:3 ダメージ値:6～18 AC:1
HP:24～56 EP:2788
特殊能力:毒 麻

バンパイア
不確定名:くらいかげ
人の生き血をすするモンスター。レベル4の魔法使いの呪文を操る。
攻撃回数:1 ダメージ値:8～14 AC:0
HP:28～48 EP:6942
特殊能力:M4 無 麻

フランケンシュタイン
不確定名:フランケンシュタイン
狂気の科学者が作った人造人間。強靱な体を持っている。
攻撃回数:3 ダメージ値:14～48 AC:2
HP:122～170 EP:11224
特殊能力:無

クァシモド
不確定名:クァシモド
せむし男。敏捷な動きで、勇者たちのアイテムを盗んでしまう。
攻撃回数:3 ダメージ値:1～64 AC:4
HP:48～108 EP:3544
特殊能力:盗 逃

ブラックナイト
不確定名:よろいのおとこ
黒い鎧と強力な剣で攻撃してくる。レベル5の僧侶の呪文も使う。
攻撃回数:3 ダメージ値:10～24 AC:－2
HP:76～104 EP:7844
特殊能力:P5 無

ナイトメア
不確定名:あくまのウマ
炎のブレスを吐く悪魔の馬。呪文を無効化する能力も持っている。
攻撃回数:3 ダメージ値:2～16 AC:－2
HP:12～42 EP:9288
特殊能力:火 無

ビューティ
不確定名:ビューティ
全裸で勇者たちを誘惑してくる美女。強力な石化の魔法を持つ。
攻撃回数:1 ダメージ値:1～4 AC:－2
HP:42～56 EP:12364
特殊能力:P3 無

ビースト
不確定名:ビースト
全身が黒い毛で覆われた、巨大な悪魔の獣。石化の魔法を持つ。
攻撃回数:3 ダメージ値:1～24 AC:2
HP:144～200 EP:12607
特殊能力:無 石

イェティ
不確定名:おおきなしろいサル
白い体毛に覆われた、巨大な生物。麻痺性の毒に要注意。
攻撃回数:3 ダメージ値:3～10 AC:4
HP:70～110 EP:5056
特殊能力:麻 逃

バーバリアン
不確定名:どうもうなせんし
気が狂った野蛮な戦士。強靱な肉体と狂気の心で戦いを挑んでくる。
攻撃回数:3 ダメージ値:3～8 AC:5
HP:40～90 EP:2124
特殊能力:逃

フロストジャイアント
不確定名:あおいきょじん
冷気を扱う巨人の一族。冷気のブレスや長い手で執拗に攻撃してくる。
攻撃回数:3 ダメージ値:13～36 AC:3
HP:90～180 EP:9136
特殊能力:冷 無 後

スノーキャット
不確定名:きみょうなどうぶつ
氷原に生息していた剣歯虎の一種。長い牙と鋭い爪で攻撃してくる。
攻撃回数:3 ダメージ値:10～24 AC:4
HP:32～88 EP:3000
特殊能力:逃

ヨママ
不確定名:かざりたてたおとこ
高位のシャーマン。レベル5の魔法使いと僧侶の呪文を両方使う。
攻撃回数:2 ダメージ値:3～7 AC:5
HP:30～54 EP:3124
特殊能力:M5 P5 逃

エインシャント
不確定名:ろうじん
古代の邪教を信ずる高位の僧侶。レベル6の僧侶系の呪文を使う。
攻撃回数:2 ダメージ値:1～6 AC:6
HP:36～60 EP:3440
特殊能力:P6 逃

トログラダイト
不確定名:ほらあなにすむもの
巨大な棍棒を持ち、集団でパーティーを襲う原始人。
攻撃回数:2 ダメージ値:3～6 AC:9
HP:28～60 EP:1204
特殊能力:逃

ブラッドウィアー
不確定名:ぶきみなもの

不気味な形をした獰猛で攻撃的な生物。かなり堅い甲羅を持つ。

攻撃回数:3 | ダメージ値:15〜48 | AC:5
HP:28〜98 | EP:4256
特殊能力:

フリージー
不確定名:こおったスライム

凍りついたスライム。冷気のブレスを吐き、後列にも攻撃してくる。

攻撃回数:1 | ダメージ値:1〜8 | AC:5
HP:29〜65 | EP:4733
特殊能力:冷 無 後

ホワイトマッシュルーム
不確定名:どくきのこ

白色のキノコ。典型的な毒キノコで、毒性の強いブレスを吐く。

攻撃回数:1 | ダメージ値:2〜2 | AC:7
HP:16〜24 | EP:5600
特殊能力:PB 無 毒

ブランクステア
不確定名:いあつするまなざし

魔法や石化、毒、麻痺など、実に多彩な攻撃能力を持つ戦闘マシン。

攻撃回数:1 | ダメージ値:2〜16 | AC:0
HP:60〜75 | EP:8784
特殊能力:M4 P5 無 石 毒 麻 後

スワンプシング
不確定名:きみょうなもの

沼の中に生息するモンスター。レベルドレインのブレスを吐く。

攻撃回数:2 | ダメージ値:9〜24 | AC:2
HP:17〜72 | EP:13324
特殊能力:DB 無 毒

マイティオーク
不確定名:うごくたいぼく

樫の木の精霊。すさまじい体力と、ものすごい力で攻撃してくる。

攻撃回数:3 | ダメージ値:2〜32 | AC:0
HP:612〜744 | EP:31298
特殊能力:無

レイス
不確定名:くらいかげ

不気味な音を立てながら近づいてくる幽霊。麻痺の毒を使う。

攻撃回数:1 | ダメージ値:1〜6 | AC:4
HP:16〜56 | EP:6045
特殊能力:無 麻 後

リッチ
不確定名:ローブをきたがいこつ

不死の体を持つ暗黒の魔法使い。レベル5の強力な魔法を使う。

攻撃回数:1 | ダメージ値:1〜10 | AC:0
HP:51〜67 | EP:10192
特殊能力:M5 無 麻

イフリート
不確定名:もえさかるすがた

火炎魔人。レベル4までの魔法使いの呪文や火炎のブレスを吐く。

攻撃回数:3 | ダメージ値:2〜16 | AC:0
HP:31〜57 | EP:13134
特殊能力:火 M4 無 呼

ウィルオーウィスプ
不確定名:あおいかがやき

青く輝きながら近づいてきて、石化の魔法で攻撃してくる人魂。

攻撃回数:1 | ダメージ値:2〜32 | AC:−12
HP:34〜43 | EP:54692
特殊能力:無 石 後

ファイアーエレメンタル
不確定名:ふきあがるほのお

炎の精霊。恐ろしい火炎のブレスを吐き、パーティーを炎で包む。

攻撃回数:3 | ダメージ値:1〜24 | AC:2
HP:52〜88 | EP:14904
特殊能力:火 無 後

ウォーターエレメンタル
不確定名:あれくるううみ

魅惑的な姿態を持つ水の精霊。冷気のブレスで攻撃してくる。

攻撃回数:1 | ダメージ値:5〜150 | AC:2
HP:52〜88 | EP:17150
特殊能力:冷 無 後

エアーエレメンタル
不確定名:うなるかぜ

大気の精霊。レベルドレインのブレスだけは避けなければならない。

攻撃回数:3 | ダメージ値:1〜20 | AC:2
HP:52〜88 | EP:17438
特殊能力:DB 無 後

アースエレメンタル
不確定名:ふるえるだいち

大地の精霊。後列の人間にも余裕で攻撃してくるので要注意の敵。

攻撃回数:4 | ダメージ値:1〜32 | AC:−2
HP:52〜88 | EP:15004
特殊能力:無 後

ロパブ・ディカ
不確定名:きみょうなもや

スライムが蒸発したもの。勇者たちの着ている鎧を壊してしまう。

攻撃回数:2 | ダメージ値:1〜9 | AC:4
HP:32〜74 | EP:4778
特殊能力:無 麻 鎧 後

ハイニンジャ
不確定名:かすかなかぜ

高レベルの忍者。毒の剣で確実にクリティカルヒットを狙ってくる。

攻撃回数:4 | ダメージ値:6〜12 | AC:−2
HP:30〜66 | EP:7248
特殊能力:無 毒 麻 死 後

サイレントナイト
不確定名:よろいのおとこ

体力、攻撃力に優れた強敵。呪文攻撃にも強い抵抗力を持っている。

攻撃回数:4 | ダメージ値:6〜20 | AC:−2
HP:88〜136 | EP:4464
特殊能力:逃

ダークウィザード
不確定名:ローブのおとこ

暗黒の力を極めた魔法使い。レベル6の呪文で攻撃してくる。

攻撃回数:2 | ダメージ値:3〜6 | AC:6
HP:48〜64 | EP:3248
特殊能力:M6 逃

カーディナルファング
不確定名:ほういをきたおとこ

レベル7の僧侶の呪文を使って攻撃してくる最高位の僧侶。

攻撃回数:2 | ダメージ値:3〜6 | AC:2
HP:48〜80 | EP:5536
特殊能力:P7 逃

サイオニック
不確定名:きみょうなおとこ

レベル5の魔法使いの呪文を使う、巨大な体を持った魔法使い。

攻撃回数:2 | ダメージ値:2〜14 | AC:0
HP:48〜90 | EP:34336
特殊能力:M5 無 後

サッキュバス
不確定名:あくまのすがた

レベル4の僧侶の呪文を使う、悩ましい姿をした女性型悪魔。

攻撃回数:2 | ダメージ値:1〜3 | AC:0
HP:30〜42 | EP:6511
特殊能力:M4 無

マンフレッティーズゴースト
不確定名:マンフレッティーズゴースト

マンフレッティの店を作った魔法使いの亡霊。魔法攻撃を跳ね返す。

攻撃回数:1 | ダメージ値:8〜20 | AC:−4
HP:60〜84 | EP:11138
特殊能力:無 後

アンホーリーテラー
不確定名:ゆうれい

死の旋風をつかさどるモンスター。一度に4回攻撃してくる。

攻撃回数:4 | ダメージ値:4〜6 | AC:4
HP:30〜60 | EP:5012
特殊能力:無 後

フーディーニ
不確定名:フーディーニ

レベル6の呪文を得意とする魔法使い。盗みもやるので要注意。

攻撃回数:4 | ダメージ値:3〜9 | AC:−6
HP:66〜156 | EP:44580
特殊能力:M6 無 盗 後

インディゴマッシュルーム
不確定名:どくきのこ

青い毒キノコ。毒のブレスを蒔き散らし、麻痺させることもある。

攻撃回数:3 | ダメージ値:3〜4 | AC:6
HP:42〜58 | EP:6102
特殊能力:PB 無 毒 麻

ゴーゴン
不確定名:きみょうなどうぶつ

金属性の体皮に覆われた狂暴な雄牛。石化のブレスを吐く。

攻撃回数:1 | ダメージ値:2〜24 | AC:2
HP:58〜88 | EP:13876
特殊能力:SB 無

ピットフィーンド
不確定名:グレーターデビル

レベル5の魔法使いの呪文を操る火の悪魔。魔界から仲間を呼ぶ。

攻撃回数:2 | ダメージ値:5〜40 | AC:−3
HP:40〜100 | EP:15364
特殊能力:M5 無 呼 後

インキュバス
不確定名:あくまのすがた

レベル5の魔法使いの呪文を操り、麻痺の毒も使う地獄の悪魔。

攻撃回数:2 | ダメージ値:1〜5 | AC:−2
HP:48〜72 | EP:16814
特殊能力:M5 無 麻

カコデーモン
不確定名:グレーターデーモン

肥満した悪魔。レベル5の魔法使いの呪文を使いこなす。

攻撃回数:3 | ダメージ値:2〜48 | AC:−2
HP:136〜280 | EP:63596
特殊能力:M5 無 呼 後

スペクター
不確定名:ゆうれい

異次元から攻撃してくる女性の幽霊。後列にも突然攻撃してくる。

攻撃回数:1 | ダメージ値:2〜9 | AC:2
HP:29〜65 | EP:8595
特殊能力:無 麻 後

ドラゴネアー
不確定名:じょうきゅうドラゴン

火炎のブレスと石化の魔力で攻撃してくる風のドラゴン。

攻撃回数:3 | ダメージ値:1〜18 | AC:−2
HP:102〜172 | EP:20087
特殊能力:火 無 石

がいこつ
不確定名:がいこつ

ワイトにより命を吹き込まれた骸骨。呪文攻撃はあまり効かない。

攻撃回数:2 | ダメージ値:2〜9 | AC:6
HP:8〜18 | EP:1128
特殊能力:無

マーフィーズゴースト
不確定名:マーフィーズゴースト

ウィザードリィIから登場している、お馴染みの幽霊。強敵である。

攻撃回数:1 | ダメージ値:4〜18 | AC:0
HP:54〜84 | EP:6338
特殊能力:無 後

メイン
不確定名:メイン

集団で現われる地獄の小鬼。レベル3の魔法使いの呪文を操る。

攻撃回数:3 | ダメージ値:2〜5 | AC:7
HP:10〜30 | EP:1610
特殊能力:M3 無 逃 呼

ハリコン
不確定名:ハリコン

レベル5の僧侶の呪文を使いこなす、気体のモンスター。

攻撃回数:3 | ダメージ値:5〜12 | AC:4
HP:40〜64 | EP:4447
特殊能力:P5 無 呼

グレーターデビル
不確定名:グレーターデビル

カコデーモンの親類。レベル8の僧侶の呪文を使う強敵。

攻撃回数:5 | ダメージ値:5〜56 | AC:−2
HP:136〜248 | EP:23232
特殊能力:P8 無

ブリーブ
不確定名:ブリーブ

こちらの呪文がまったく効かないモンスター。仲間を呼ぶこともある。

攻撃回数:2 | ダメージ値:3〜10 | AC:6
HP:8〜20 | EP:1598
特殊能力:無 毒 逃 呼

エアーエレメンタル
不確定名:エアーエレメンタル

攻撃回数が4回もあるエアーエレメンタル。不確定名に注目。

攻撃回数:4 | ダメージ値:1〜32 | AC:−2
HP:52〜88 | EP:13392
特殊能力:無

ジン
不確定名:ジン

レベル5の魔法使いの呪文と僧侶の呪文を使いこなす大気の精霊。

攻撃回数:3 | ダメージ値:9〜24 | AC:2
HP:92〜176 | EP:10848
特殊能力:M5 P5 無

グレーターデーモン
不確定名:グレーターデーモン

レベル7の魔法使いの呪文を使う、肥満した悪魔。かなりの強敵。

攻撃回数:4 | ダメージ値:3〜20 | AC:−2
HP:116〜228 | EP:20716
特殊能力:M7 無

ゲイトキーパー
不確定名:ゲイトキーパー

世界を守り続けてきた大魔導師。迷宮の最深部に捕われている。

攻撃回数:? | ダメージ値:?〜? | AC:?
HP:?〜? | EP:?
特殊能力:

ソーン
不確定名:ソーン

ゲイトキーパーを幽閉して宇宙崩壊をもくろむ、美しい女魔術師。

攻撃回数:? | ダメージ値:?〜? | AC:?
HP:?〜? | EP:?
特殊能力:?

ダークロード
不確定名:くらいかげ

レベル8の僧侶系の呪文を駆使する。クリティカルヒットが得意。

攻撃回数:4 | ダメージ値:5〜28 | AC:−12
HP:382〜542 | EP:620620
特殊能力:P8 無 石 麻 死 後

ネザーデーモン
不確定名:グレーターデーモン

魔界の貴族。魔法のブレスと、クリティカルヒットの技は超一流。

攻撃回数:4 | ダメージ値:14〜36 | AC:−12
HP:120〜300 | EP:518193
特殊能力:MB 無 麻 死 後

アークデビル
不確定名:グレーターデビル

魔法使いと僧侶の呪文を駆使する大変強力な悪魔。鎧も壊す。

攻撃回数:4 | ダメージ値:21〜72 | AC:−12
HP:542〜710 | EP:582196
特殊能力:M7 P8 無 死 鎧 後

ゾンビ
不確定名:あおざめたしがい

すごい腐臭を発している動く死体。トークンに未練を残している。

攻撃回数:1 | ダメージ値:1〜8 | AC:8
HP:16〜20 | EP:1020
特殊能力:無

ワーバット
不確定名:ワーバット

吸血コウモリ。集団で現われ、初心者にはいい経験値稼ぎになる。

攻撃回数:1 | ダメージ値:1〜8 | AC:6
HP:12〜18 | EP:976
特殊能力:無 毒 後

ハークルビースト
不確定名:ハークルビースト

麻痺性の毒を持った一つ目のモンスター。2階の拷問部屋にいる。

攻撃回数:2 | ダメージ値:4〜18 | AC:2
HP:31〜41 | EP:2844
特殊能力:無 毒 麻

ガーディアン
不確定名:ガーディアン

レベル3の魔法使いの呪文を操る、スピリッツ市場の番人。

攻撃回数:3 | ダメージ値:10〜24 | AC:0
HP:48〜60 | EP:7268
特殊能力:M3 無 死

スピランカー
不確定名:ちいさなすがた

地下2階の腐ったプールの底に生息している厄介な小鬼。

攻撃回数:1 | ダメージ値:3〜6 | AC:4
HP:11〜29 | EP:2144
特殊能力:M2 無

かぜのおう　デジン
不確定名:かぜのおう　デジン

レベル5の僧侶系の呪文を使う2寺院の守護神。大気の精霊でもある。

攻撃回数:2 | ダメージ値:2〜40 | AC:−2
HP:95〜135 | EP:22358
特殊能力:P5 無 後

マカラ
不確定名:かいていのじゅうにん

地下3階の血の泉の底に生息する半魚人タイプのモンスター。

攻撃回数:3 | ダメージ値:6〜20 | AC:−2
HP:56〜88 | EP:14960
特殊能力:無 麻

シーコブラ
不確定名:シーコブラ

マカラと同じく血の色をした泉に住むモンスター。仲間を呼ぶ。

攻撃回数:1 | ダメージ値:2〜8 | AC:6
HP:8〜28 | EP:720
特殊能力:呼

ゴールドスタチュー
不確定名:ゴールドスタチュー

黄金に命が吹き込まれたゴーレム。耐久力や攻撃力に優れている。

攻撃回数:3 | ダメージ値:4〜22 | AC:0
HP:87〜96 | EP:9424
特殊能力:無

ネッシー
不確定名:ネッシー

ネス湖に住む太古の恐竜。その牙と爪に猛毒を持っている。

攻撃回数:5 | ダメージ値:10〜32 | AC:0
HP:108〜232 | EP:21782
特殊能力:無 毒 麻 後

ロックスベイビー
不確定名:ロックスベイビー

爬虫類のような小型の小鬼。ネッシーの近くに生息している。

攻撃回数:1 | ダメージ値:3〜10 | AC:7
HP:12〜18 | EP:612
特殊能力:後

カッパーデーモン
不確定名:カッパーデーモン

銅色の肌を持つ悪魔。スライニンフと共に地下4階でカードを守る。

攻撃回数:3 | ダメージ値:10〜32 | AC:0
HP:82〜112 | EP:36348
特殊能力:火 M5 無 後

スライニンフ
不確定名:スライニンフ

レベル3の魔法使いの呪文を操る、美しい声の妖精の女。

攻撃回数:1 | ダメージ値:3〜6 | AC:7
HP:18〜24 | EP:1358
特殊能力:M3 無 逃

レディーネプチューン
不確定名:レディーネプチューン

こちらの呪文は一切効かないという厄介な敵。冷気のブレスを吐く。

攻撃回数:3 | ダメージ値:18〜60 | AC:0
HP:110〜152 | EP:66675
特殊能力:冷 M5 無 後

トライトゥン
不確定名:かいていのじゅうにん

レディーネプチューンの忠実なしもべ。牙に毒を持っている。

攻撃回数:2 | ダメージ値:3〜14 | AC:3
HP:20〜60 | EP:2332
特殊能力:無 毒

ホービュル
不確定名:いあつするまなざし

地下6階で鍵を守護している蒸気の玉。毒性の強いブレスを吐く。

攻撃回数:1 | ダメージ値:4〜18 | AC:4
HP:25〜40 | EP:5520
特殊能力:PB 無 石 毒 麻 後

こおりのおう　ロブナ
不確定名:こおりのおう　ロブナ

クリスタル城の城主で、氷の寺院の門番。冷気のブレスを吐く。

攻撃回数:3 | ダメージ値:4〜26 | AC:2
HP:100〜120 | EP:44782
特殊能力:冷 M6 無 後

コング
不確定名:コング

ゴリラの王様。呪文に対する抵抗力が強く、後列にも攻撃してくる。

攻撃回数:4 | ダメージ値:9〜28 | AC:0
HP:242〜296 | EP:37827
特殊能力:無 後

フェイ
不確定名:きんぱつのおんな

大地の杖を守る妖精の女。レベル5の僧侶の呪文を使う。

攻撃回数:1 | ダメージ値:2〜5 | AC:6
HP:46〜58 | EP:18762
特殊能力:火 P5 無

ひのじょおう　ザナ
不確定名:ひのじょおう　ザナ

魔法使いの呪文と炎のブレスを使う。こちらの呪文は一切効かない。

攻撃回数:2 | ダメージ値:13〜20 | AC:−4
HP:108〜124 | EP:38930
特殊能力:火 M4 無 後

ひのおう　カンジ
不確定名:ひのおう　カンジ

火の精霊の長。火炎を吐き、レベル4の魔法使いの呪文を使う。

攻撃回数:2 | ダメージ値:9〜20 | AC:−2
HP:82〜114 | EP:32738
特殊能力:火 M4 無 後

ドラゴンフィン
不確定名:じょうきゅうドラゴン

猛毒を持つ水棲のドラゴン。冷気のブレスで攻撃を仕掛けてくる。

攻撃回数:3 | ダメージ値:7〜22 | AC:−2
HP:66〜98 | EP:15055
特殊能力:冷 無 毒 後

フェニックス
不確定名:ほのおのトリ

すべてのものを溶かしてしまう強力な火炎を口から吐く魔鳥。

攻撃回数:2 | ダメージ値:10〜32 | AC:−4
HP:112〜144 | EP:122299
特殊能力:火 無 後

わらうヤカン
不確定名:わらうヤカン

いろいろな情報を高い値段で提供している生きたヤカン。

攻撃回数:1 | ダメージ値:2〜2 | AC:−12
HP:54〜54 | EP:528158
特殊能力:SB M5 P5 無 石 毒 麻 死

クラブのロード
不確定名:クラブのロード

三軸の門を守護する騎士。石化のブレスを吐き、呪文は効かない。

攻撃回数:6 | ダメージ値:14〜48 | AC:−8
HP:304〜304 | EP:141768
特殊能力:SB 無 死

ダイヤのロード
不確定名:ダイヤのロード

三軸の門を守護する騎士。火炎のブレスを吐き、呪文は効かない。

攻撃回数:6 | ダメージ値:10〜44 | AC:−8
HP:304〜304 | EP:123451
特殊能力:火 無 死

ハートのロード
不確定名:ハートのロード

三軸の門を守護する騎士。冷気のブレスを吐き、呪文は効かない。

攻撃回数:6 | ダメージ値:10〜44 | AC:−8
HP:304〜304 | EP:123451
特殊能力:冷 無 死

スペードのロード
不確定名:スペードのロード

三軸の門を守護する騎士。毒のブレスを吐き、呪文は効かない。

攻撃回数:6 | ダメージ値:10〜44 | AC:−8
HP:304〜304 | EP:132667
特殊能力:PB 無 死

スナッチ
不確定名:スナッチ

メイルストロームの迷宮の中で、一番するがしこい盗賊。

攻撃回数:3 | ダメージ値:3〜8 | AC:−3
HP:62〜76 | EP:3868
特殊能力:盗 逃

マッドストンパー
不確定名:マッドストンパー

イビルアイズによって醜い姿に変えられた、どこかの国の王子様。

攻撃回数:3 | ダメージ値:13〜36 | AC:3
HP:100〜120 | EP:8690
特殊能力:無 鎧 逃

イビルアイズ
不確定名:イビルアイズ

普段は占い師に身をやつしているが、実は強力な魔法使いである。

攻撃回数:2 | ダメージ値:3〜8 | AC:5
HP:55〜65 | EP:15086
特殊能力:SB M6 P6 無

マイティヨグ
不確定名:マイティヨグ

天才発明家。イビルアイズの呪いで醜い姿に変えられている。

攻撃回数:2 | ダメージ値:10〜44 | AC:2
HP:136〜148 | EP:9792
特殊能力:無 麻 逃

ビッグマックス
不確定名:ビッグマックス

娯楽の殿堂マンフレッティの店の門番。クリティカルヒットが得意。

攻撃回数:4 | ダメージ値:10〜44 | AC:−2
HP:480〜540 | EP:16656
特殊能力:死

ルーン
不確定名:ルーン

時の秘密を解き明かした人物。レベル7の魔法使いの呪文を使う。

攻撃回数:5 | ダメージ値:4〜18 | AC:−12
HP:359〜359 | EP:117880
特殊能力:M7 無 麻 死 逃

ロード・ハインマイティ
不確定名:ロード・ハインマイティ

卑屈な笑いを浮かべた、地下3階の寺院を守護している僧侶。

攻撃回数:1 | ダメージ値:1〜4 | AC:5
HP:32〜39 | EP:1352
特殊能力:P4 逃

スパークのアヒル
不確定名:スパークのアヒル

自らを霊障の専門家と名乗っている頭のいいアヒル。

攻撃回数:1 | ダメージ値:2〜5 | AC:7
HP:34〜44 | EP:1668
特殊能力:M4 無 逃

ルビーウォーロック
不確定名:ルビーウォーロック

いくら魔法を使ってもMPが減らないという特異体質を持つ魔術師。

攻撃回数:1 | ダメージ値:4〜18 | AC:4
HP:30〜36 | EP:1792
特殊能力:M4 無

アイロノーズ
不確定名:アイロノーズ

地下1階で未熟な冒険者相手にアイテムを取引しているおじさん。

攻撃回数:1 | ダメージ値:2〜7 | AC:5
HP:17〜23 | EP:640
特殊能力:逃

グブリ・ゲドック
不確定名:グブリ・ゲドック

ブラザーフッドの僧侶。リルガミンの宝珠について深い知識を持つ。

攻撃回数:2 | ダメージ値:5〜12 | AC:−2
HP:76〜76 | EP:19104
特殊能力:P8 無 死 逃

ララ・ムームー
不確定名:ララ・ムームー

メイルストロームの迷宮の中で最も謎に包まれ、そして最強の生物。

攻撃回数:? | ダメージ値:?〜? | AC:?
HP:?〜? | EP:?
特殊能力:?

ハイサムライ
不確定名:かたなをもつおとこ

レベル3の魔法使いの呪文を使う、高位の侍。かなりの強敵。

攻撃回数:3 | ダメージ値:3〜8 | AC:3
HP:27〜45 | EP:1568
特殊能力:M3

アサッシン
不確定名:かげぼうし

毒を塗った剣に卓越したクリティカルヒットの技を持つ高位の忍者。

攻撃回数:4 | ダメージ値:4〜10 | AC:2
HP:22〜42 | EP:4004
特殊能力:無 毒 死 後

エンチャンテッドバード
不確定名:リュートひき

魔法使いの呪文と僧侶の呪文を使い分ける吟遊詩人。盗みもやる。

攻撃回数:2 | ダメージ値:2〜6 | AC:4
HP:32〜56 | EP:3252
特殊能力:M4 P5 無 盗 逃

『ウィザードリィV』に出現する全モンスターのデータをフォローした。ソコルディ、バモルディの呪文にて召還できる魔物のデータも敵モンスターとしてのデータと同様である。ただし1体のみ、ゴーレムのデータに微妙な差がある(とは言っても召還時のダメージ値が21〜36なだけではあるが)。また1体(グループ)の敵キャラに限ってはデータが変動する性質を持っているためにここで解説することが不可能である。よってプレイヤー操作以外のキャラクター数はデータ上から見れば全部で175体ということになる。ちなみにNPCは遭遇時に現れるコマンドで「戦う」を選べば戦闘が可能だ。